3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.130
专题企划
游戏美食街
浅谈那些游戏中的美味食品
大作前线
勇者斗恶龙 怪兽统领者2
雷电十一人3 向世界挑战
皇牌空战X2 联合突击/诡计×逻辑
研究中心
战场的女武神2
特快专递
大众网球 携带版/喧哗番长4
100万吨大卸八块
5大攻略
超级机器人大战OG传说
无限边境 超越
四狂神战记
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐
KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼
但丁神曲
本辑赠品
《四狂神战记》海报
电子音像出版社

本辑特别关注



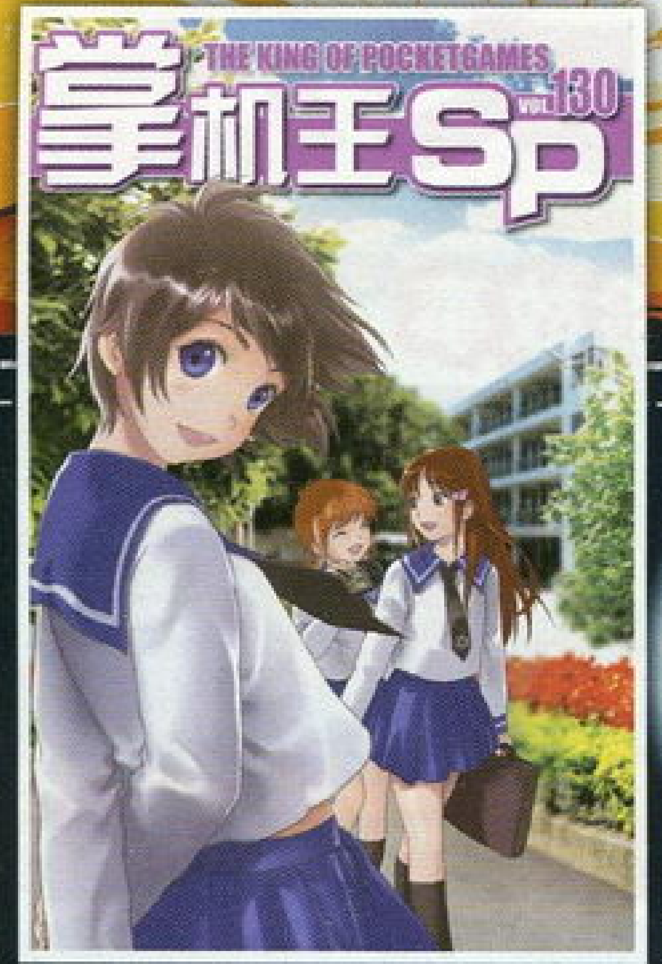
卷首语

iPhone上的《街霸IV》终于推出，当某人第一时间下载并开玩时顿时吸引了众多同事围观，不过很快大家就轰然散去，拿一个没有摇杆和按键的“屏幕”来搓招，实在是让大家看着都是种折磨啊。但不可否认的是，iPhone现在的势头真是越来越猛，越来越多的游戏大厂开始在上面推出大作，也许它很快会成为大家必备的第三台掌机。

最近一段时间无论PSP还是NDS也都有众多大作集体发售，大家可有的玩了，希望这次的几篇攻略能帮到大家。

LIKY

掌机王SP VOL.130





封面画师：变色猪　封面设计：澄　香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年3月第一版
印　　次：2010年3月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年3月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-337-2

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS 目录

特快专递

专题企划

研究中心

专区地带

市场动态

玩转PSP

玩转NDS

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

游戏类型说明
内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明
内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

软件 OG原点复活！《机战OG传说 魔装机神 元素之王》公布





NBGI公司日前正式宣布，NDS平台新作《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》将于2010年5月27日在日本发售。

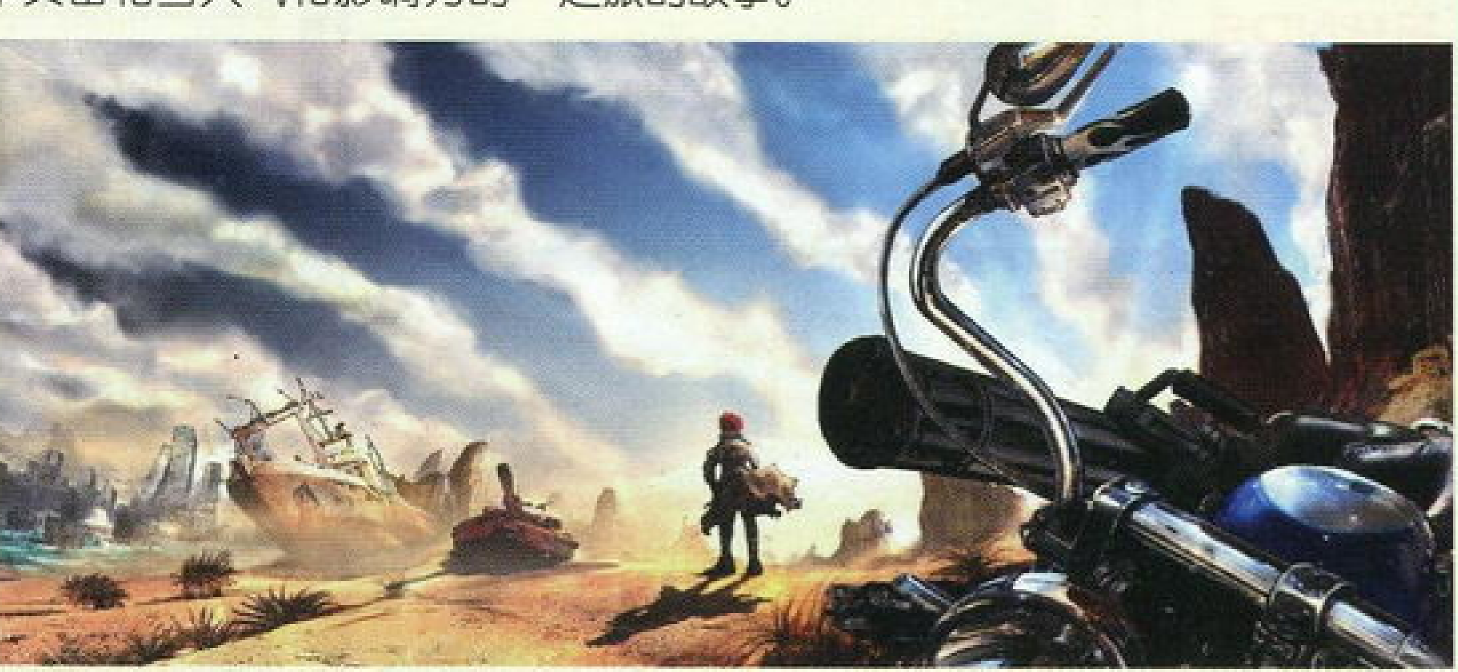
本作是在知名S·RPG作品“《超级机器人大战》系列”中拥有极高人气的SFC时代名作《魔装机神 元素之王》的NDS移植版。新作的系统将在保持原作精华的基础上，根据最近系列作品的优点进行调整。

本作视觉上的一大特色是，登场机体并非采用大部分传统“《超级机器人大战》系列”作品惯用的二头身比例，而是使用了更具魄力的真实风格。剧情方面，本作将为大家讲述“《超级机器人大战OG》”中不曾出现的新故事。

软件 RPG名作《重装机兵》最新作登陆NDS

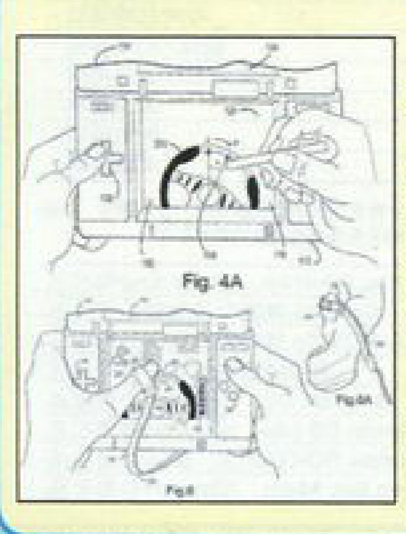
角川游戏公司日前宣布，NDS平台RPG新作《重装机兵3》将于2010年夏季在日本发售。

《重装机兵3》是由Data East公司开发的经典RPG“《重装机兵》系列”的最新续作。1991年发售的初代《重装机兵》和1993年发售的《重装机兵2》，当时分别创造了15万和25万套的销量，是在日本具备相当人气和影响力的RPG系列。



此次公开的《重装机兵3》，是时隔17年“《重装机兵》系列”的最新作品，游戏由重聚一堂的系列原班人马联手打造。故事的舞台被设定为人类文明已经毁灭殆尽的近未来。游戏依旧继承了系列传统的“战车作战”系统，并将追加新的作战车辆“摩托车”。本作以“电击苏生学权威”敏奇博士发现主人公的尸体并将其复活为契机展开，讲述了复活后的主人公在丧失一切记忆的前提下，为了探求自己的身世和死因踏上冒险之旅的故事。

事件 任天堂注册触摸屏方向盘专利



任天堂在美国商标专利局注册的一项使用NDS触摸屏和触控笔模拟方向盘控制器的专利日前浮出水面。

从备案文档中附带的图片上可以看出，该技术允许玩家使用NDS触控笔或拇指来控制触摸屏上的方向盘，但使用后者时需要挂链上的触控点来帮助识别。

与以往一样，这项专利可能只是任天堂的例行公事，并不一定有什么实际意义，况且大部分人可能会觉得用十字键控制赛车会更舒服一些。不过话说回来，任天堂总是喜欢给用户创造更多的选择空间，这次也不例外。

软件

人气解谜动作游戏《创意涂鸦》续作公开

5th Cell公司开发的人气NDS解谜动作游戏《创意涂鸦》的续作《创意涂鸦2》将于2010年秋季发售。

《创意涂鸦》是一款聚集大量另类创意的解谜动作游戏，游戏的口号是“写下任何字，解开所有谜”。玩家可以借助写出单词来“召唤”出各种各样的道具，比如在NDS下屏幕上写下“梯子”一词，在上屏幕中就可以制造出一把真的梯子，用来帮助玩家爬到树上摘取苹果。游戏包含的谜题非常丰富，而能够用文字召唤出的道具种类多达万种以上。

作为续作的《创意涂鸦2》将会在前作的基础上追加1万个以上的新单词以及超过120个的新关卡，此外还将新加入“形容词”并大幅强化游戏的操作性，给玩家带来全新的游戏体验。



软件

《机车风暴3》发动在即？



“《机车风暴》系列”凭借爽快刺激又充满野性激情的三款作品赢得了相当多的玩家支持。所以，当SCEE近日注册了“MotorStorm 3”这个新域名时，大家就理所当然地期待这一举动具有更多的现实意义。

WHOIS显示这个新域名的激活时间是2010年1月19日，不过现阶段它指向的依旧是英国的PlayStation官方网站（如果你之前登陆时没有指定区域的话）。

对于此事，索尼方面向媒体表示，注册带有公司商标名称的域名对他们来说是家常便饭，所以这算不上是什么暗示，也不代表索尼准备公布任何与“《机车风暴》系列”相关的消息。

《机车风暴》的续作，2008年PS3上的《寂静峡谷》和2009年PSP/PS2上的《极地先锋》都不带序号，所以“MotorStorm 3”很可能只是单纯的以备不测。

这一次索尼的泥泞战车究竟是驶向PS3还是PSP，亦或是家用机与掌机各得其所？现在答案还不得而知。不过假如SCEE正闷头做着第四款续作，那么至少从时间上来看，与迄今为止该系列PS3版的开发周期是基本吻合的。

软件

电子歌姬再临PSP！《初音未来 女歌手计划 2nd》公布

以音乐软件的虚拟角色“初音未来”为题材的PSP音乐游戏《初音未来 女歌手计划》第二作正式公开，在本作中玩家将继续与初音未来一起，跟随音乐旋律有节奏地击打按键。

前作中让玩家自由编辑乐曲的“编辑模式（エディットモード）”，以及装扮初音造型的要素均大受好评，而在本作中这些要素更将进一步得到强化。这里先为大家带来几个本作的新增要素。

在前作中玩家要看准时间按下画面出现的按键标记，本作在此基础上，加入“长按”以及“同时按”两个新按键要素。准确且成功地输入后更可以欣赏初音华丽的歌舞姿态。

除了新收录歌曲外，前作收录的歌曲中也会有众多以“二重奏”的形式加入本作，这些再收录歌的歌谱也会对应本作的要素加入长按等新按键方式，给前作的玩家们带来耳目一新的感觉。

另外，前作中大获好评的编辑模式，在本作中以更加简单方便的操作界面呈现在玩家面前，另外相比前作，《初音未来 女歌手计划 2nd》的可编辑容量亦将大幅上升，玩家可以制作更长的曲谱了。

本作将加入更多装扮模块让玩家对初音打扮一番，官方日后还计划加入从piapro上收集来的投稿作品以及与其他厂商进行相关合作，相信会展现初音更多不同的新形象。

《初音未来 女歌手计划 2nd》将于2010年7月29日发售，售价为6090日元。



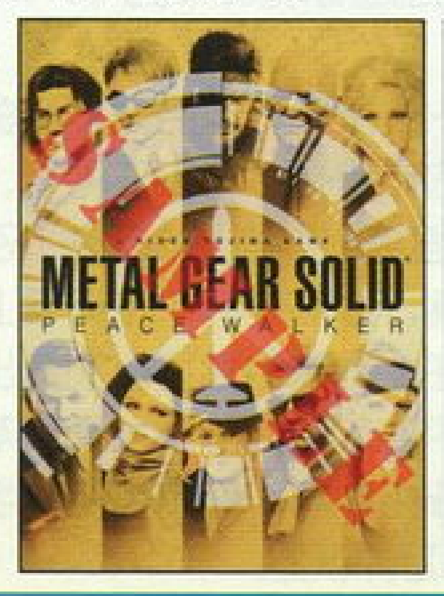
软件

《潜龙谍影 和平行者》FAMI通DX版发表

日本著名游戏周刊《FAMI通》的专门网上购物商店“FAMI通贩”日前宣布，将推出PSP新作《潜龙谍影 和平行者》的特别限定FAMI通DX版，售价8495日元。

《潜龙谍影 和平行者》FAMI通DX版中将包括《潜龙谍影 和平行者》游戏软件、原创“爱与和平”拼图一张、原创“和平行者”水壶一个。

其中“爱与和平”拼图共由100枚碎片组成，拼装成品后规格为500×750mm；“和平行者”水壶是铝制便携水壶，上面印有《潜龙谍影 和平行者》的LOGO和纹章图案。





硬件

超大号NDSi3月底登陆北美

任天堂在2月24日于美国旧金山召开的发布会上正式宣布，NDS系列主机的最新型号NDSi XL将于3月28日在北美市场发售，售价189.99美元。

虽然叫法略有不同，但实际上NDSi XL就是



去年11月在日本市场发售的NDSi LL。在配置和性能方面，与其日版的兄弟一样，NDSi XL最显著的变化是液晶屏尺寸再次扩大，面积比NDSL增加了近93%。但与此同时，屏幕的类型、分辨率和发色数都没有变化，所以并不会对游戏画质带来任何提升。相反，同样的游戏在新主机的大号屏幕上看起来可能会更糟糕一些。

游戏方面，眼下并没有专门针对NDSi XL的特点开发的新游戏公布。当然了，你可以用它来体验新的看书软件或是烹调手册，但NDSi XL专用游戏？没有！

事件

NEOGEO经典作品将于春季登陆PSN

近日来自多方面的消息显示，SNK的人气主机NEOGEO的游戏作品将作为PS3和PSP的网络下载服务PlayStation Store中的游戏档案馆的一个分类提供下载销售。

来自美国的游戏分级组织ESRB确认，SNK的《合金弹头》、《格斗之王94》、《饿狼传说》、《阿尔法任务II》和《棒球明星2》等人气游戏都已被列入预备作品名单。另外，日本网络商店乐天市场也确认，将发售针对PS3平台的摇杆NEOGEO STICK 2。在该摇杆的商品信息中明确标明，该产品“将对应预定于春季开始提供下载的NEOGEO作品”。

目前PlayStation Store的游戏档案馆已经拥有包括PS和PCE两大经典平台的数百款游戏作品，NEOGEO作品的加入势必将进一步增加下载作品的销售业绩。

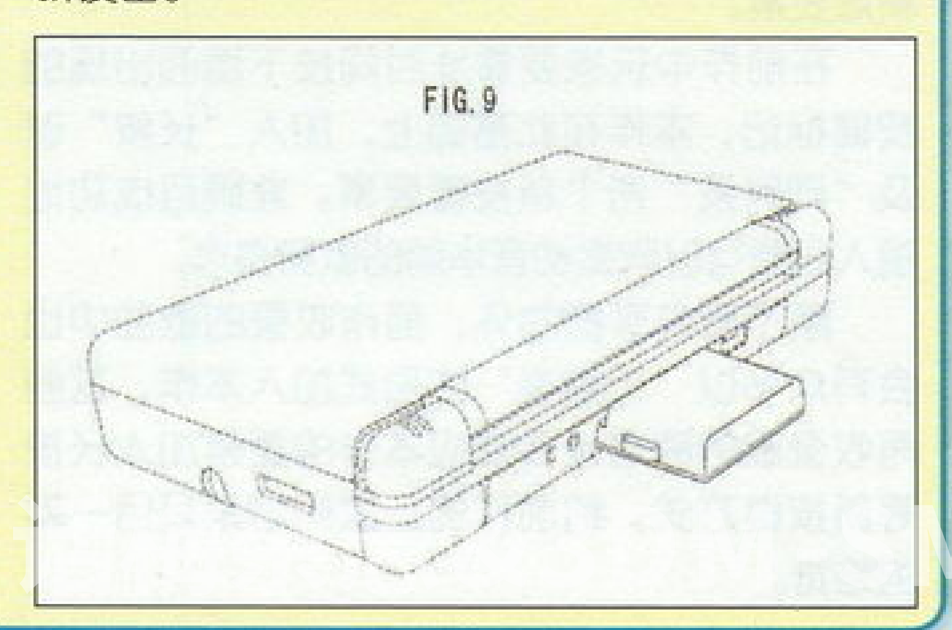
事件

任天堂新专利暗示新NDS卡带设计

一份任天堂在美国商标专利局备案的有关掌机NDS的新专利近日浮出水面，暗示了任天堂为现行NDS或其后续机型推出新卡带的可能性。

尽管这份专利文档中没有给出这种装置所对应的NDS的具体型号，而且附带的图纸也被注明只是“示意用途”，但确实提到该卡带型设备与现行NDS游戏卡带拥有同样数量的触点。

一种可能是，这是现行NDS游戏卡带的升级版，也有可能是任天堂为新NDS准备的新型卡带。当然，也有可能是同时对应二者的某种新设备。



事件

索尼准备年内发布PlayStation智能手机？

美国《华尔街日报》近日报道称，索尼准备在今年年底发布一款“能够下载并运行PlayStation游戏”的新型智能手机，此外还包括能够运行初代PS游戏的便携设备用以对抗苹果新发布的iPad。

《华尔街日报》透露，支持初代PS游戏的智能手机正在由索尼与索尼爱立信进行联合开发中。事实上类似的报道我们已经从许多渠道听到过各种各样的版本，所以这并不是头一回。

然而，有鉴于目前PSP整体销量的大幅下滑，下载专用的PSP go又表现不佳，来自iPhone和iPod游戏的威胁指数也在日益升级，PlayStation手机的现身或许正是时候。

最后，《华尔街日报》还指出，索尼对抗苹果iPad的新便携设备将试图进一步淡化笔记本电脑、电子阅读器和PSP之间的差异，该产品预计在2010年内发售。



2月25日 Konami公司宣布，与模型武装神姬进行联动的PSP新作《武装神姬 战斗大师》将于2010年夏季发售。本作是PC网络游戏《武装神姬 战斗轮舞曲》系列登陆掌机平台的第一款作品，目前《武装神姬 战斗大师》的详细情报尚未公开，当日开放的官方网站中刊载了阿澄佳奈、喜多村英梨两位声优的音频。

3月1日 Capcom宣布，原定2010年4月22日发售的NDS游戏《洛克人ZERO合集》延期发售，但眼下并未给出新的发售时间安排。《洛克人ZERO》自2002年首度推出在GBA平台时已经获得广大玩家的欢迎，《洛克人ZERO合集》是一款收录其系列四款游戏的合集作品，包括《洛克人ZERO》、《洛克人ZERO2》、《洛克人ZERO3》和《洛克人ZERO4》。



3月2日 以PC同人游戏形式发售，其第一、二章下载版，合计海外和日本版下载数突破100万记录的催泪作《水仙》，人气之高乃至国内也有民间玩家对其进行PSP移植。这次说的并不是民间移植的PSP《水仙》版，而是由角川书店发行，一次包含游戏“三章+外传”，并加入众多要素的PSP新作《水仙 如果有明天 携带版》。PSP版将加入大量人物立绘图以及全新CG插图，让游戏故事的演出更具感染力。另外在原有故事结局的基础上，PSP版还将加入新的“最终章”，脚本由原作者片冈とも编写。

3月3日 自2009年9年发售以来便获得广大玩家欢迎，在日本更引发某些社会现象的话题作品——NDS恋爱佳作《深爱》，如今正式漫画化。本次《深爱》制作方与日本讲谈社展开合作，推出以游戏内容为题材的连载漫画。漫画将分为5个作品，并预定于2010年4月3日起在讲谈社旗下的5本漫画杂志上分别连载，作家包括以《凉风》、《有你的小镇》为代表的濑尾公治等实力派作家，漫画版的角色设计同样为游戏原角色设计的ミノ☆タロー担当。

3月3日 为了强化和统筹日、美、欧游戏作品制作部门索尼全球工作室（SCE Worldwide Studios）的开发资源，SCE日前宣布正式收购为PS3和PSP制作《小小大星球》的英国工作室Media Molecule。针对此次收购，索尼官方表示，SCE今后将集结全球工作室旗下的日、美、欧共计15个工作室的2500名开发者的想象力、创造力和技术实力，继续坚持不懈地为PS3、PSP以及PlayStation Network开创更多更好的游戏作品。



3月9日 XS Games公司宣布将推出2007年在PS2平台发售的动作射击游戏《红星》的PSP移植版。《红星》是根据Christian Gossett所创作的同名漫画所改编的游戏作品，其特点是将俯视角射击与格斗游戏相结合，游戏由Acclaim Studios Austin负责开发。当年《红星》预定在PS2和Xbox平台同时推出，但由于Acclaim Studios Austin公司的倒闭，最后仅以20美元的低价格推出了PS2版。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

兼济天下

前些天逛日本论坛，本来是关于地震的主题，说是"地震鱼"频现，岛国人民很恐慌，担忧下一场大地震会轮到日本。下面的讨论中自然而然地把《2012》给扯了进来，再往下，话题莫名其妙地转到了《勇者斗恶龙X》，原因是冒出来几个玩家，说世界末日之前玩不到《勇者斗恶龙X》了，人家杉山孝一都说了，这游戏还没开始做呢，估计也做不好了，一个游戏做个三五年，地球等不了那么久。

《勇者斗恶龙X》为何还没开始做？对原Enix的德性有所了解的人都知道——已经被重制N次的《DQ》需要在Wii上再挨个重制一遍，才能轮到续作登台。还有一个原因可能是因为SE仍在观望，在观察美版《DQⅨ》的表现，在等待任天堂把《DQ》打造成《口袋妖怪》那样的国际大品牌，这样它的《DQX》才能以国际级大腕的身分上市，获得最高的经济效益。

《勇者斗恶龙X》确认为Wii平台时，任天堂宣布将与SE共同进行《DQⅨ》在欧美的推广。当时笔者就很想知道SE与任天堂将怎么个合作法。SE想借任天堂之手提高《DQ》的国际影响力，任天堂想通过这次合作为其他第三方树立楷模，提高第三方加盟任天堂势力的信心。普通的广告合作可能不够吸引人，SE需要的是全面的品牌运作，提高《DQ》在国外的长期品牌价值。为了《DQX》，为了向所有正在对任天堂流失信心的第三方表示诚意，任天堂采取了最彻底的合作方式——全权负责《DQⅨ》的美版发行，就像20多年前，任天堂率领六大第三方共同致富时，也曾将ENIX的《DQ》一代带到美国。虽然美国玩家大多不买账，任天堂还是通过订阅《Nintendo Power》杂志赠送《DQ》的方式硬生生地塞出了近50万套。只要任天堂够用心，把寄养的《DQⅨ》当亲儿子对待，用经营《口袋妖怪》一样的力量经营《DQⅨ》，那么美版销量至少是100万起。

对于美版《DQⅨ》，SE扮演的角色从发行商退居为开发商，在销售利润分成方面任天堂会成为大头。好好一个自己做的国民级游戏，为何要平白无故将利润分于他人？表面上SE做了一桩亏本买卖，白便宜了任天堂。实际上这可能是《DQ》海外发展的最佳出路。SE能心甘情愿将《DQⅨ》交托给任天堂，意味着在代理发行合同中写明的宣传费可能会达到天文数字。日式RPG在欧美的衰退程度令SE胆战心惊，当今世上惟有任天堂有能力让欧美玩家接受日式RPG，《口袋妖怪》、《塞尔达传说》万年常青，任天堂对欧美玩家的喜好了如指掌。这是一种双赢的合作模式，如果任天堂能让《DQ》在海外风生水起，任天堂本身可从游戏销售中获益，又可起到笼络人心的最佳效果。

NDS的累计销量已逼近1.3亿，第三方在NDS游戏上的收入却在大幅下降，据美国游戏开发者协会的报告，美国第三方正在将NDS游戏开发资源转向iPhone。从2005年任天堂觉醒至今，5年来任系主机肥水不流外人田的状况并未有明显改变。2010年是任天堂的又一次再造第三方联盟，这次从日本本土掀起的合作行动采取任天堂代理发行的方式，利用任天堂的发行力量为第三方创造商机。从Team NINJA开发的《银河战士 other M》到坂口博信的《最后的故事》，岩田聪正在兑现其承诺，要用任天堂的发行平台向世界展现日本的创造力。比起过去关起门来闷声发大财，如今的任天堂确有其兼济天下的王者风范。



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

伤逝



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

"Cing因为负债2亿5600万日元于2010年3月1日正式宣布破产！"

无意间浏览到这则似乎没有引起太多人关注的新闻时，自以为已经对游戏业界的种种风云变幻漠然处之的本人，内心却泛起了难以言喻的愁伤。

由Cing开发制作并由任天堂负责发行的《异色代码 双重记忆》是NDS主机的早期杰作，对于曾经对双屏幕和触摸屏的存在意义持有怀疑的在下而言，完美通关该作后的畅快感受无疑就是最完美的解答。此后推出的《许愿屋 天使的记忆》（美版名称《黄昏旅店》）更是倍觉惊艳，若干年前曾经幻想过所谓电子小说的发展趋势，这部作品的诸多绝妙创意构想实让人颇受启示。诚然，Cing的几部名作都算不得什么振聋发聩的王道巨作，俨然却是各具神采且具雕琢匠气的精致小品。在这个充满着敷衍塞责的游戏业界，Cing是屈指可数的几家用心去发掘硬件性能并加以发挥创造的小规模游戏开发团队，该社社长宫川卓也曾经多次在媒体专访中宣称为了理想努力创作，这毫无疑问是发自肺腑的真实内心写照。

NDS主机无疑将凭借其所创造的伟大商业奇迹被载入游戏史册，然而除了任天堂自社作品无比耀眼的光芒以外，真正具备流传后世价值的第三方厂商作品实在乏善可陈，或许Level-5是本世代最令人刮目相看的大黑马，而与之同门渊源的Cing虽然仅有4款作品（Cing和Level-5的核心开发成员都来自原Riverhill Soft），亦足以被后世传诵。有人曾经问我在次世代NDS上最希望看到哪些续作，当时毫不犹豫地提到了《异色代码》和《许愿屋》，坚信借助多点触摸等全新硬件机能的搭载，能够进一步激发那些游戏开发人员的创造活力。Cing的破产不啻为掌机游戏领域的重大损失，足以让许多期待者为之油然神伤。

Cing何以会走向破产倒闭的噩运？有些人自然而然会联想到任天堂平台的所谓"三坟"现象，2亿5600万日元的债务对于这种小型厂商来说显然过于庞大，到底是什么缘由造成了这种惨况，我不得不认真地探究一下根由。虽然最初由任天堂发行的两款NDS作品口碑和销量均不俗，但Cing的志向并不仅限于掌机平台，宫川卓也等一直希望能复活Riverhill Soft时代的名作《国王物语》，经过辗转奔波交涉后决定交由MMV社发行，制作平台则选择了Wii。或许技术的日新月异令那些多年没有接触家用平台开发的老将们无所适从，《国王物语》的开发过程中发生了一连串的意外，以至于预定的2008年末的绝佳发售日期被大幅押后到了次年夏季。MMV的宣传也并不算得力，根本无法让大多数玩家对这款10年前的二线名作系列产生兴趣，于是乎仅仅取得了累计1.7万份的惨淡销量（MMV的销售目标为5～8万份）。当然，全球性金融危机所造成的消费紧缩现象，也是造成《国王物语》惨败的重要外部原因。虽然Cing随后接连发售了两部作品试图救场，但依然无法填补其大作失败所产生的财务窟窿。不合时宜的野心和时运往往是中小企业经营者失败的根源，Cing同样也逃脱不了这样的轮回劫数。

我不禁仰天悲叹！在这个高歌猛进的大游戏时代里，区区在下竟然痛失了那么多曾经的至爱，然而就像因背弃任天堂转投PS3平台遭遇破产命运的Factor5一样，我们无法将万恶之源归结为某一个利益阵营，所有的结局都不过是合理的市场现象而已，只不过对某些热爱游戏的玩家来说，这一切的代偿实在过于巨大。

我又不禁莫名的怨怒愤恨！为什么遭遇命运无情抛弃的是Cing等努力创新型厂商，而那些不思进取的热衷于将昔日名作反复翻炒的啃老型厂商却依然活得有滋有味，我们似乎因此不难理解为什么有那么多人对游戏业界的现状不满，更对于任天堂急切开拓全新游戏消费层的用心产生了由衷的共鸣。

有些朋友或许会感到不理解，任天堂为什么不仗义出手拯救曾经效命的Cing，2亿5600万日元对于业界霸主来说不过是区区小数。任天堂是一家信奉"适者生存"的企业，其经营行为完全遵循合理的商业法则，正如其当年无情贱卖RARE的行为曾被业界广泛讥嘲为短视，而如今回来再看，时下在微软门下碌碌无为的Rare早不值当年那个价码了……

至于目前的游戏业界，已然呈现了白热化的群雄纷争格局，任天堂目前自顾尚且不暇，即便要出手援助，也仅能优先考虑Capcom之类具有重要影响力的大手厂商，诸如Cing这样规模的小会社只能任其自生自灭。



栏目主持：雷伊

由于2月25日这天发售了大量新作，因此本次榜单中有不少新面孔。《OG传说》续作获得了此次软件榜的榜首，不过在具体销量方面却比起前作的首周约9万套略有下降。《喧哗番长4》以微弱的劣势排在第2位，不过首周近7万3000套的销量却刷新了系列的最佳成绩，别看游戏不起眼，但其实在日本初中、高中生中却有着意外的高人气。《四狂神战记》首周销量约为1万4000套，未打入榜内，消化率也只有32%，形势比较严峻。

软件销量（日本） 2010年2月22日～2010年2月28日



1 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ | NBGI | RPG | 2010年2月25日 | 6279日元

本周销量 7万8773套 累计销量 7万8773套



“《OG传说》系列”的第二款作品，游戏的特色是爽快的战斗、与《机战OG》的联系、大牌声优的加盟和各种搞笑的台词与穿越桥段。游戏新加入了关键剧情中的语音，对得起游戏2Gb的大容量。不过游戏的“RPG要素”非常简陋，抱着“想玩RPG”想法来玩的玩家可能会相当失望。

2 喧哗番长4 一年战争

喧哗番长4 一年战争 | Spike | A・AVG | 2010年2月25日 | 5229日元

new 本周销量 7万2923套 累计销量 7万2923套 PSP

3 噬神者

GOD EATER | NBGI | ACT | 2010年2月4日 | 5229日元

↓ 本周销量 4万6914套 累计销量 49万6050套 PSP

4 大众网球 携带版

みんなのテニス ポータブル | SCEJ | SPG | 2010年2月25日 | 4980日元

本周销量 4万5278套 累计销量 4万5278套



轻松易上手的“《大众》系列”与对抗性、专业性强的网球相结合，造就了这款低手和高手都能乐在其中的游戏。掌机的便携性自然是很好的优势，RPG模式也让游戏更有代入感，多人模式里最多4人联机也体现出了大众同乐的理念，体验轻松网球、快乐网球，舍他其谁！

5 不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と悪魔のヘソ | Spike | RPG | 2010年2月25日 | 6090日元

new 本周销量 4万664套 累计销量 4万664套 NDS

6 朋友聚会

トモダチコレクション | Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元

↓ 本周销量 3万5488套 累计销量 293万498套 NDS

7 勇者斗恶龙VI 幻之大地

ドラゴンクエストVI 幻の大地 | Square Enix | RPG | 2010年1月28日 | 5980日元

↓ 本周销量 2万3507套 累计销量 124万5907套 NDS

8 寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊

ひぐらしのなく顷に绊 第四卷・绊 | Alchemist | AVG | 2010年2月25日 | 5040日元

new 本周销量 2万73套 累计销量 2万73套 NDS

9 金色的琴弦3

金色のコルダ3 | Koei | SLG | 2010年2月25日 | 6090日元

new 本周销量 1万8575套 累计销量 1万8575套 PSP

10 实况力量职业棒球 成功传奇

パワプロ サクセス・レジェンズ | Konami | SLG | 2010年2月25日 | 3990日元

new 本周销量 1万5902套 累计销量 1万5902套 PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年2月22日～2010年2月28日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	4万4240台	47万2625台	549万9221台
PSP	3万9463台	47万2993台	1393万7388台
NDSL	3876台	4万3438台	1795万2505台（2440万1711台）
PSP go	1278台	1万4807台	9万3386台



软件销量（美国） 2010年2月28日～2010年3月6日

排名	游戏名	平台	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	露娜 银色之星的和声	PSP	Lunar：Silver Star Harmony	Xseed Games	RPG	2010年3月2日	4万2960套	4万2960套
2	但丁地狱	PSP	Dante's Inferno	EA Games	ACT	2010年3月2日	2万6726套	2万6726套
3	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	2万5346套	820万1530套
4	索尼克经典合集	NDS	Sonic Classic Collection	SEGA	ACT	2010年3月2日	1万8337套	1万8337套
5	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SP	2009年10月13日	1万6541套	95万4652套
6	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万5811套	692万2236套
7	朵拉探险记 朵拉拯救人鱼	NDS	Dora the Explorer：Dora Saves the Mermaids	2K Play	ACT	2007年11月5日	1万1297套	66万4206套
8	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	1万1198套	147万2087套
9	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	Warner Bros.	ACT	2009年9月15日	1万967套	90万5981套
10	任天狗	NDS	Nintendogs	Nintendo	SLG	2005年8月23日	1万669套	944万4211套

最期待

读者期待榜

（根据128辑调查表统计）

其他 15%
高达 突击幸存者 25%
《怪物猎人 携带版》新作 22%
黄金太阳DS（暂名） 18%
生化危机 携带版 12%
《口袋妖怪》正统续作 8%

《高达　突击幸存者》以微弱的优势力压《MHP》续作成为了最近读者们最期待的游戏，真是想不到啊，《高达》在国内的人气竟如此之高，《GVGNP》这不才刚出没多久吗，“审美疲劳”在铁杆FANS中真的是一种不存在的事物吗？这次占15％的其他期待作品里包括了《牧场物语　双子村》、《皇牌空战X2　联合突击》、《大神传　小小太阳》等人气游戏。

玩家心声

- 《口袋妖怪》正统续作的公布有些意外，真的是非常期待，期待新的精灵在游戏中的精彩表现。（湖北 邹嘉勤）
- 期待《高达 突击幸存者》，我一向喜欢“《高达 战争》系列”，这一作还出了很多新机体，非常期待啊。（广东 李鑫洋）
- 希望SCE在PSP上出个正统的《荒野兵器》，实在不行复刻也行，咱也认了。（上海 薛春）
- 期待《皇牌空战X2》，我比较喜欢这种飞翔的感觉，不过周围的人好像都不感冒，另外期待的就是《MHP》新作啦。（上海 [illegible]）

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



文 乌冬

游戏时间：100小时以上

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

PSP ◆NBGI◆ACT◆2009年12月3日◆日版
◆1～4人◆6279日元◆无对应周边



一个好的游戏品牌并不是靠一两部作品就能铸就的，更多的还得归功于不断的积累和创新，才能被玩家记住，形成品牌效应。像"《高达VS》"系列就是一个很好的例子，系列的第一作口碑并不算太好，僵硬的手感还有糟糕的平衡性是主要原因，不过游戏的定位和基本框架在当时的街机游戏中可以说是比较新颖的，尚有很大的改进余地。所以制作组并没有停住脚步，而是不断推陈出新，从2001年第一作诞生以来，《高达VS》到现在为止已经是拥有八部作品的大系列，也使原本这个纯FANS向的作品，发展成为日本街机厅投币率排名第二的热门游戏。

进化

推出加强版是系列的惯例，本作就是前作《机动战士高达 高达对高达》（以下简称《GVG》）的加强版。前面也说了，系列是在不断的进化中成长的，即使是加强版，也每次都会有令人感到眼前一亮的要素加入，绝非只增加机体和修改一下机体平衡性那么简单。要说《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》（以下简称《GVGNP》）里令人眼前一亮的要素，那无疑就是NEXT DASH系统了。在本作中，所有机体都可以通过冲刺来取消之前所做的动作，这种不同于以往的招式取消系统就被称之为NEXT DASH，街机版也是因此而得名。

NEXT DASH系统的加入彻底了颠覆玩家以往对《高达VS》战斗的认识，首先是表现在攻防方面，大开大合的招式可以无责任使用，就算落空也能用NEXT DASH消除风险，同时连技相比前作也更加自由，华丽的连技也不再是格斗机体的专利，当然，这些都对玩家的意识和反应有了更高的要求；另一点则是让机体间的性能差距得以缩小，《GVG》中包括神高达、尊者高达和自由高达等机体被玩家合称为七强，原因就在于这些机体的性能和能力过于霸道，其他机体很难与其角力，最好拿来说明的例子就是在日本一些比较大型

的《GVG》比赛中，参赛者们往往使用的都是清一色的七强机体，而弱机体则无人问津，形成了一种恶性连锁，而《GVGNP》中NEXT DASH加入后则让对战者的条件平等了不少，尽管还是有强机体存在，但中间的差距完全可以通过技术来弥补，也算是减小了玩家在选择机体时因为强弱关系而产生的限制。

NEXT DASH系统可以说是相当成功的，之所以《GVGNP》会一跃成为在日本街机厅和《铁拳》这样硬派的FTG平起平坐的游戏，很大的原因就在于NEXT DASH使游戏变得更有技术含量，可以说是系列的又一次突破性进化。


▲NEXT DASH的加入使弱机体的使用率得到了提高。

任务模式的回归

系列一直以来都是以街机为平台开发，然后再向家用机移植，除了保留街机模式和对战模式外，为了照顾家用机的玩家，还会加入家用机版专用的模式。不过可惜的是到了PSP版的《GVG》追加模式就被取消了，这也引起了很多家用机版玩家的不满，因此这次的《GVGNP》厂商不得不把追加模式恢复，而且为了郑重其事，PSP版还在游戏原来的标题上增加了“PLUS”的后缀，指的就是新追加的NEXT PLUS模式。

NEXT PLUS模式和以前家用机版作品的任务模式类似，但又有自己的特点，因为加入



▲NEXT PLUS模式在游戏中所占的份量并不比街机模式低。

了机体成长和技能要素，在进入任务时就不得不把这些要素考虑进去，根据任务的需要调整自己的小队和技能，战略味十足，这些都是在以前的任务模式中所体验不到的。

遗憾

考虑到PSP的便携性，现在很多厂商都喜欢选择PSP作为作品的移植平台，可毕竟PSP已经是一部5岁的主机了，在移植一些对主机性能要求较高的游戏时机能难免吃紧。相比街机版，PSP版的《GVGNP》并没有太大的缩水，但这仅限于单机游戏，一到联机对战时PSP机能上的硬伤就完全暴露了出来，两人联机时还好，当两人以上时就会出现拖慢现象，甚至是丢帧，到4人时甚至卡得根本没法玩，对于以2对2为卖点的《高达VS》来说，缺少了4人对战乐趣自然少了一半，这也成为了PSP版最大的遗憾。不过比起这个更让人难以接受的还是厂商的不作为，因为使用同一基板的《铁拳5 暗黑复苏》在移植时都可以通过优化来保证对战的流畅，而多人对战的拖慢问题在《GVG》中就已经存在，但到了《GVGNP》仍然没有改善，于情于理实在说不过去。


▲为了保障流畅度，许多玩家在对战时都只能选择1对1。

乱战型的趋势

《高达》是一个拥有巨大作品数量的系列，机体数量更是多不胜数，厂商自然也懂得要从这些资源中发掘出新的题材。现在“《高达VS》系列”的最新一作也已经公布，从公布的内容中可以确认仍然是像《GVG》这样的多作品乱战型游戏，看来是在《GVG》和《GVGNP》尝到了甜头后，厂商也知道收录机体多元化的作品才能照顾到各个层面高达FANS，相信以后乱战型必会成为《高达VS》的一个重要发展方向。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



一看这次"黄金眼"3页的容量，相信大家就能感受到最近异常丰富的游戏阵容了。抛开这次点评的游戏中那些优秀的名作续作不谈，最近的几款原创游戏也值得向各位推荐。《但丁神曲》PSP版的推出让一些喜爱动作游戏的掌机玩家不用再羡慕次世代家用机用户，虽然不可避免有所缩水，但独特的世界观和大魄力的BOSS战可谓原汁原味。《KERORO RPG》实则可看作《传说》的新作，而制作方对《KERORO》原作吃得非常透，相信对喜欢原作的玩家来说，游戏过程中一定会有很多地方博君一笑。

100万吨大卸八块



PSP

总分23

爽快度 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★☆

手指疲劳度 ★★★★★

由制作过《勇者别嚣张》的小组所推出一款创意动作游戏，玩家化身为城镇守卫队的一员，运用各种能力把无人驾驶的战舰大卸八块，从而保护自己的家园。



本作的玩法其实并没有太出彩的地方，系统也很简单，可玩味的地方不多，但值得称赞的是游戏里的各种调味要素运用得相当好，像是细致的NPC设定，制作精良的画廊模式等，可以说游戏中有一半的乐趣就在其中。另外将故事融入到益智游戏中也是比较讨巧的做法，穿插在关卡中的皮影戏般的剧情很有意思，而想看后续剧情的话就必须把关卡打穿，这样一来也减小了重复作业时的乏味感。最后要说的是游戏虽然对操作要求不高，可是因为需要长时间按着方向键或滑杆的一个方向，玩久的话手指会有酸痛感。 **8**

雷伊 看似创新的玩法其实以前在其他平台的游戏中似曾相识，不过本作外表要华丽得多，温馨的画面以及充满特色的人设都为其加分不少。 **7**

盲先知  游戏的玩法比较有创意，兼具了策略性和爽快感，很容易让人上瘾。任务模式中的玩法相当多，即使玩久了也不容易厌烦。 **8**

■100万トンのバラバラ■UMD■SCEJ■ACT
■2010年2月18日■1人■无对应周边

喧哗番长4 一年战争



PSP

总分23

自由度 ★★★★★

收集度 ★★★★☆

投入度 ★★★★☆

"《喧哗番长》系列"第四部作品，游戏依旧描述了高校里充满激情和热血的校园生活，高自由度和各种恶搞要素依旧是游戏的卖点。



本作依旧走的是传统校园热斗路线。虽然游戏的主题是校园冒险，很多时候都需要在校内转悠，不过本作对校园部分的制作十分细致，诸如食堂、走廊等校园内部设施都是常见的战斗地点，并没有因为地点的局限降低游戏的自由度，算是保持了该系列一贯的风格。作为系列传统的热视线系统在本作中有了明显改进，将之前的拼字模式改成了更容易完成的"太鼓"模式，这在降低难度的同时也让游戏的流畅度得以提升，特别是对那些不擅长日语的玩家来说无疑是一个福音。 **7**



雷伊 完成度相当高的作品，不仅自由度高，而且可由玩家自定义的部分也比前作更多。游戏要素丰富，追求完美的话要花上数百小时。 **8**

乌冬 和原本印象中的番长生活不同，除了打架以外，还有校园活动和恋爱等丰富的支线内容，一年时间想怎么过完全由自己选择，自由度相当高。 **8**



■喧哗番长4 一年战争■UMD■Spike■A・AVG
■2010年2月25日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

大众网球 携带版



热血推荐

"《大众》系列"一贯以轻松、爽快吸引玩家，这次的《大众网球 携带版》里玩家可以扮演"快乐网球"的使者，将"快乐网球"这一理念传遍世界。

总分26

爽快度 ★★★★★

难度 ★★★★☆

收集品 ★★★★☆

■みんなのテニス ポータブル■UMD■SCEJ■SPG

■2010年2月25日■1～4人■无对应周边

虽然本作以"携带版"为名，不过实际上这和以前PS2上的作品几乎没有任何联系，不管是球员还是流程都不同于前作，给玩家们带来了全新的游戏体验。游戏的故事模式采用的是类似RPG的方式来进行的，每一个关卡对应一个主要角色的收集，并且每个角色都有着自己的故事，通过看故事收集到的角色比单纯的文字叙述更加有血有肉，这点比前作的处理要好得多。练习模式的不同等级照顾到了不同程度的玩家，十分贴心。不过本作总体来说难度偏低，对于喜爱挑战的玩家来说算是一个遗憾。**9**

雷伊 门槛很低，上手几乎没有难度。新颖的剧情模式让玩家体会到了不同于前作的RPG乐趣，而丰富的道具收集也让角色的打造变得更有成就感。**9**

胧月 整体感觉非常舒适休闲，从角色到场地、从音效到服装都能让玩家彻底放松。操作虽简单，但熟练后也能打出技术性击球，上手度高而不失乐趣。**8**

但丁神曲



热血推荐

总分24

剧情 ★★★★☆

系统 ★★★★☆

可玩度 ★★★★☆

改编自意大利诗人但丁所著的《神曲》三部曲中的《地狱篇》，而游戏的主角但丁却是一名十字军战士，为了解救亡妻而不惜一切代价勇闯九层地狱。

伊娃 游戏在未发售前就大张旗鼓地宣称可与《战神》相媲美，不过期望越大失望就越大，本作在系统上只不过是《战神》的一个模仿品，有其躯壳却无其灵魂。不过本作的故事背景还是挺吸引人的，虽然与家用机版的区别很大，削减了部分道具的收集及部分流程，但是画面和操作手感方面还是对得起PSP机能的。当然，打击力度不够、自动视角不佳、偶而出现小BUG等一系列问题仍不免让人有些头疼，而且解谜方面也过于简单。但凭借庞大的故事背景、丰富的BOSS类型以及华丽无比的招式，已足以使其成为本年度PSP平台的上乘动作游戏。**8**

LIKY 虽没有达到《战神》的高度，相比家用机版也有很大程度缩水，但在PSP平台上已经是相当不错的动作佳作了，玩起来还是很爽快的。**8**

盲先知 画面和声音的气氛渲染相当到位，作为动作游戏重点的手感与敌人设计也都中规中矩，不过固定的视角让人感觉有些许不便。**8**

■Dante's Inferno■UMD■EA Games■ACT

■2010年3月1日■1人■无对应周边

四狂神战记



热血推荐

总分24

解谜性 ★★★★☆

爽快感 ★★★★☆

剧情 ★★★★☆

SFC平台经典RPG《四狂神战记Ⅱ》的复刻版，游戏在人设方面焕然一新，而游戏方式更是变为了动作类RPG，带给了玩家不同的游戏体验。

雷伊 原本Taito的名作被Square Enix重新包装后更显大作气质，SE御用画师直良有佑重新绘制的人设非常精美，而配音阵容中也不乏最近当红的声优偶像。虽然类型变成了A·RPG，不过这在保留原作韵味的同时，又带给了熟悉原作的玩家一种不同的操作乐趣，个人对这种做法是持肯定态度的。游戏中的解谜要素设置得很巧妙，使闯迷宫变得不再单调。画面在经过3D化后魄力比原作大了很多，场景的描绘更加细致，不过也由此带来了视角不便、迷宫中常常找不到路的负面问题，如果在这方面能够稍微调整一下，那就更为完美了。**8**

LIKY 非常有诚意的重制作品，从系统到画面都完全焕然一新，战斗过程非常爽快，而解谜也很有挑战性，让人能够以全新的感觉重温经典。**9**

胧月 内容上较有诚意，相较"复刻"称之为新作并不为过。原作的不少不便点也有所改良，但部分场景的视点仍待改进，有些阶梯和目的地无法直观看到。**7**

■エストポリス■卡片（512Mb）■Square Enix■A·RPG

■2009年2月25日■1人■无对应周边



不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐



"《西林》系列"的最新正统作品，讲述西林在南国小岛上展开的冒险之旅，作为一款经典迷宫游戏，这次加入了昼夜变化、特技、武具成长等全新系统。



总分27

难度 ★★★★★

新鲜度 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★★

■不思議のダンジョン風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ■卡片（512Mb）■Spike■RPG
■2010年2月25日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

画面没有给人太大惊喜，依旧采用了之前的引擎，不过画面效果很鲜艳，看起来很舒服。新加入的几个系统都很出彩，比如武具成长系统使得所有的装备都有了使用价值，每样武器或盾最后都可以成长为超强的装备，大大丰富了玩家的选择。另外，昼夜交替的设定也丰富了迷宫的变化，尤其是夜晚的迷宫难度提升，令冒险更加刺激。说起来本作的难度不是一般的高，即使是最初级的主线流程迷宫都不会让你轻易通过，更不要说爆机后众多的变态迷宫了，能给玩家极大挑战。



盲先知 在继承系列高完成度、高难度的基础上，游戏更添加了昼夜系统、武具成长系统等要素让可玩性更加丰富，极具挑战性。



胧月 作为一款RPG，磨练的是玩家的技术而不是角色，"从反复失败中提升技巧"的这一系列精髓依旧健在。昼夜更替带来的紧张感也令人欲罢不能。



无限边境 超越 超级机器人大战OG传说





总分23

RY度 ★★★★★

连击数 ★★★★★

节奏拖沓 ★★★★★

本作是以《机战OG》世界观为主题的RPG作品第二弹，玩家在名叫"无限边境"的世界中进行冒险并展开爽快的战斗。



虽说号称"超越"，但是本作比起前作的进化并不多。动辄上百的连击数固然爽快，但是战斗中的各种表演大大拖慢了游戏的节奏。游戏难度不低，杂兵和BOSS都有秒杀我方角色的能力，不练级的话很难应对，但漫长的战斗时间让练级效率变得很低。游戏流程依然是前作"商店补给→迷宫→BOSS战"的循环，虽然加入了少许探索要素，但依然相当单调。游戏的战斗画面质量比前作有所提高，人物的动作更加丰富，但是地图画面依然是GBA水准。游戏最厚道的要算是语音，厂商请来了诸多大牌声优助阵，语音的数量也非常多。



乌冬 战斗难度相比前作有了很大提高，连普通的杂兵战都有被灭队的危险，而新增的几个系统对降低难度并没有多少作用，想顺利通关还得多多练级。

8

阿鲁 新增的支援系统以及新角色、新招式让连击数大大增加，爽快感和成就感再度升级。不过游戏那GBA档次的大地图画面依旧让人哭笑不得。



■無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦サーガ■卡片（2Gb）■NBGI■RPG
■2010年2月25日■1人■无对应周边

KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼





总分22

系统 ★★★☆☆

剧情 ★★★☆☆

还原度 ★★★★★

以青蛙军团为主角的传统冒险RPG，采用"《传说》系列"战斗系统，KERORO一行要在游戏世界中寻找传说装备，将魔物驱除出地球。



以青蛙军曹为主角的这款原创RPG良好地再现了原作动画的魅力，旅途中充满了爆笑的吐槽，加上"《传说》系列"的魅力战斗系统，5名性能迥异的角色可自由更换登场顺序，玩家可充分感觉出制作方对原作投入的爱。在流程中可自由调整战斗难度，初学者和高手都能找到适合自己的游戏方式。不足之处在于游戏的整体完成度不高，从城镇、世界地图乃至迷宫都很简陋，虽然有不少滑稽的小NETA穿插于剧情之中，然而文字量过少导致玩家基本是在一路打迷宫，打着打着就突然通关了。

7

雷伊 抛开别的不谈，光是两大品牌的融合就是一个很大的噱头了，而游戏本身的素质也不低，两者的融合堪称完美，不过整体流程有些偏短。

8

乌冬 原作诙谐的故事剧情加上《传说》爽快的战斗系统使游戏玩起来很热闹，除了大地图有些偷工减料外，其他方面都令人满意。

推荐



■ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊■卡片（1Gb）■NBGI■RPG
■2010年3月4日■1人■无对应周边

文 胧月 美编 咕噜



勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2

Square Enix	RPG	预定2010年4月28日	日版
1～8人	容量未定	5490日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

统率在“《DQ》系列”中登场的怪物们，以战斗和育成为主要乐趣的“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”又将在NDS上发售新作了。本作是2006年末发售的《怪兽统领者》的续篇，玩家既能扮演主人公独自去奇幻的世界里经历一番壮大的冒险，也能育成自己最强的怪物、与其他玩家通信对战。自由地育成和繁衍300种以上的怪物，在残酷的竞争中脱颖而出！


杀人豹
哞哞
大飞龙
史莱姆
战斗暴龙
飞龙
史莱姆
登场怪物总数超过300种！
这次《DQMJ2》的登场怪物数创下系列之最，小到史莱姆，大到需要仰视才能观得全貌的巨龙，超过300种的怪物将伴随在主人公的冒险之旅中。这次登场的还有体型凌驾于以往大型怪物的超巨大怪物，它们是否也会加入我方阵营呢？
▼对比一下主人公，这条巨龙的体型实在巨大无比，如果能收为同伴的话那是相当拉风。
▲参加战斗的怪物最多不得超过三只，上图中的怪物从左到右分别是巫妖骑士、贝利亚和博格史莱姆。
大型怪物也能收服育成吗？
选择自己喜欢的怪物组队战斗吧！
石像鬼
丹比拉姆超
杀人机器2
史莱姆塔
吸血蝙蝠
巨魔首领
气球龙
谜之新怪物也将登场
以下三个黑影是本作首次登场的全新怪物，从外形来看应该都不是稀松平常的杂鱼，能力和技能都值得期待。
史莱姆王
莫萌加
黄金石巨人

充实的通信对战功能

本作的通信模式功能将远超前作。近距离的联机对战自不必说，玩家还能利用Wi-Fi通信与远方的玩家通信对战！传统的“邂逅对战”模式也予以保留，这是否会关系到某些联动要素呢？

▶前作虽然也对应Wi-Fi功能，但仅限于网络排名。这次则在真正意义上实现了远距离对战功能。

系列首次支持Wi-Fi对战！

怪物种族

与《女神转生》相似，本作中的怪物们也可以进行两两合体，诞生出子代怪物。怪物们隶属不同的种族，亲代怪物的种族和等级关系到子代怪物的类别。前作中的怪物共分8个种族，登场数激增到300以后，种族规模是否也会进一步扩大呢？

前作中的怪物种族

- 史莱姆系
- 物质系
- 龙系
- 恶魔系
- 自然系
- 不死系
- 魔兽系
- 神兽系

种族范例

史莱姆系



全身布满黑斑的黄色史莱姆。样子虽然有些诡异，最常见的蓝色史莱姆却很羡慕这样的造型。

黑斑史莱姆



▲虽然有被揍得鼻青脸肿的嫌疑，但看习惯的话其实还挺可爱。

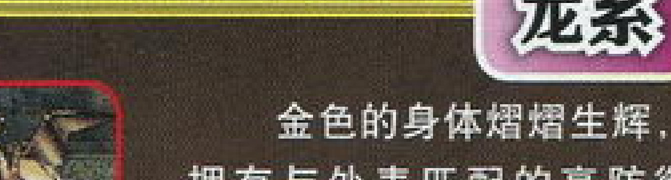
黄金史莱姆



宛如太阳般辉煌闪耀的特种史莱姆，前作中的它几乎对所有魔法免疫，这次依然会强悍如昔吗？



龙系



金色的身体熠熠生辉，拥有与外表匹配的高防御力，攻击能力也相当不俗。

机甲龙





达斯龙

龙种族的上位怪物，不仅物理攻击力高，也擅长咒文攻击。



自然系



全身被鱼鳞包裹的强悍怪物，敏捷性高，能以双手的利爪展开高频度、高威力的攻击。





物质系



由四个怪物合体而成的怪物，体型巨大。不过这样叠罗汉的组合方式真的能够稳定地战斗吗？



恶魔系

栖息在海底神殿的“水界之王”，擅长水中与陆地两种环境的作战方式。





游戏屏幕都无法完全容纳它的巨大身体，拥有最高HP的它是最适合用力量压倒一切敌人的了。



不死系



居住在黑暗宫殿的魔界守门人，手中的魔剑中寄宿了可怕的魔力。



特技的修得

带着怪物一同战斗，怪物在获得经验后同样会升级。升级时能获得技能点数，手动分配这些点数就能让怪物学会新的技能。这样一来，即便是同种怪物，也会因为技能的不同而独具个性。

隐藏在绝海孤岛的冒险就此开始！

《DQMJ2》的世界中生存着多种多样的怪物，而冒险的主人公则是一名原创的黑发少年，等待他的究竟是怎样的命运？灵活生猛的怪物们将与人类在美丽而险恶的秘境中共舞。



岛上既有秀色可餐的美景，也时常会窜出凶恶的巨大怪物。

将怪物收得为同伴

本作中的怪物不只扮演敌人的身分，主人公拥有的特殊“招募攻击”可以将怪物们收为麾下的得力战将。阻挡在冒险前路的怪物越是凶恶，成为我方伙伴后的战斗力也相应地越加强大。上一秒的敌人在下一秒就会变成我方同伴，冒险的乐趣也由此大幅拓展。



◀招募攻击非常强力，但目前其发动条件尚且不明。



▼画面的右上角显示“7%”的数字，据推断应该是本次招募攻击的成功率。



攻击并收服怪物吧！

怪物合体

通过招募攻击可以将怪物收为同伴，但增加同伴的方法并非局限于此！同伴怪物经过战斗可升级成长，让这些成长过的怪物合体，就能诞生出全新的怪物了。积极地反复合体，作成仅属于玩家的最强怪物吧！



史莱姆塔诞生！



种族和战斗力均发生大幅改变！

▲两个亲代怪物共有三种合体结果，从画面上我们可以看到怪物的性别，“同性恋”应该不会被允许。

稍显特殊的小队型怪物

在林林总总的怪物中，有一些怪物会组成固定小队袭击我方，它们被称为“小队型怪物”，比如这次的普奇特族就是个中代表。它们总是四个结伴，使用不同的武器和攻击手段，看上去不容易对付。



牧場物語 ふたごの村

丰富多彩的牧场生活令人期待！

光环视频收录

期待度 A

NINTENDO DS

牧场物语 双子村	MMV	SLG	预定2010年春发售	日版
牧场物语 ふたごの村	1～4人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.123 P16/Vol.127 P44

本该在2月25日就发售的本作因为某些原因导致发售日的延迟，令众多期待的玩家不免有些遗憾，目前官方还未公布具体的发售日期，我们也只有耐心等待了。还是来关注游戏的一些新情报吧，这次为大家继续介绍牧场生活的精彩内容，包括料理大会、钓鱼大会等，当然，也有新角色的介绍哦。

春秋事件 料理大会

每年的春秋两季，布鲁贝尔村和此花村都会进行传统的料理大会比赛，比赛的内容就是根据指定的主题来制作料理，然后由评定委员皮埃尔来评定，要想获胜的话可要动一番脑筋哦。



ピエール
今度は、
このはな村の料理デスね。
いただきマス♪

▲担任评委的是美食家皮埃尔。

◀做出的料理如果能让皮埃尔的头上出现心型标志就是好兆头。

皮埃尔

料理大会的评定委员，为追求美食而在世界各地旅行，只能在料理大会的事件中遇到他。

料理的制作方法

料理的制作方法非常简单，以收获的农作物为材料，根据料理配方来制作便可，当然料理配方也不是必须的，玩家可以自由组合各种食材制作，成功的话还可以创造出新的配方。

カレーライス
ご飯の上に、煮込んだカレーをかけて食べる料理。
必要な材料
作りたい料理を選んでね
メイン
ペンネパスタ
ドライカレー
カレーライス
パスタ

◀就算没有料理配方，也能充分发挥自己的想象力来搭配食材，成功的话就能创造出新的配方了。



山顶的守护神——女神登场

在山顶的女神之泉住着圣洁的女神，来到这里的话，女神会给你很多有益的建议。根据传统，女神也应该是可以结婚的对象，不知道这次的条件难不难呢？



秘密隧道的探险

在村子旁边有一个秘密隧道，里面盛产各类矿石，有时候村民会委托主角进去寻找矿石，所以刺激的隧道冒险也开始成为牧场生活的一部分。

▶矿石种类有很多种，稀有矿石可以卖高价哦。



▲在隧道中发现矿点后便可采掘矿石了。

洞窟温泉

在隧道中不光可以采掘矿石，有时候还会发现温泉眼，发现后如果满足一定条件，温泉小屋就会开张，之后如果体力不足就可以到温泉小屋来回复体力了。



夏天事件 钓鱼大会

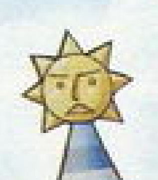
每年的夏天，此花村还会举办钓鱼大会，只要在限定时间内钓到最大的鱼就能获得冠军，然后可以从村长那里得到奖品哦。



▶▲钓鱼是项技术活，鱼咬钩了就要眼疾手快地拉杆才行。



这三兄弟一起经营着村子的杂货铺，虽然偶尔会争吵，但实际上关系亲密。







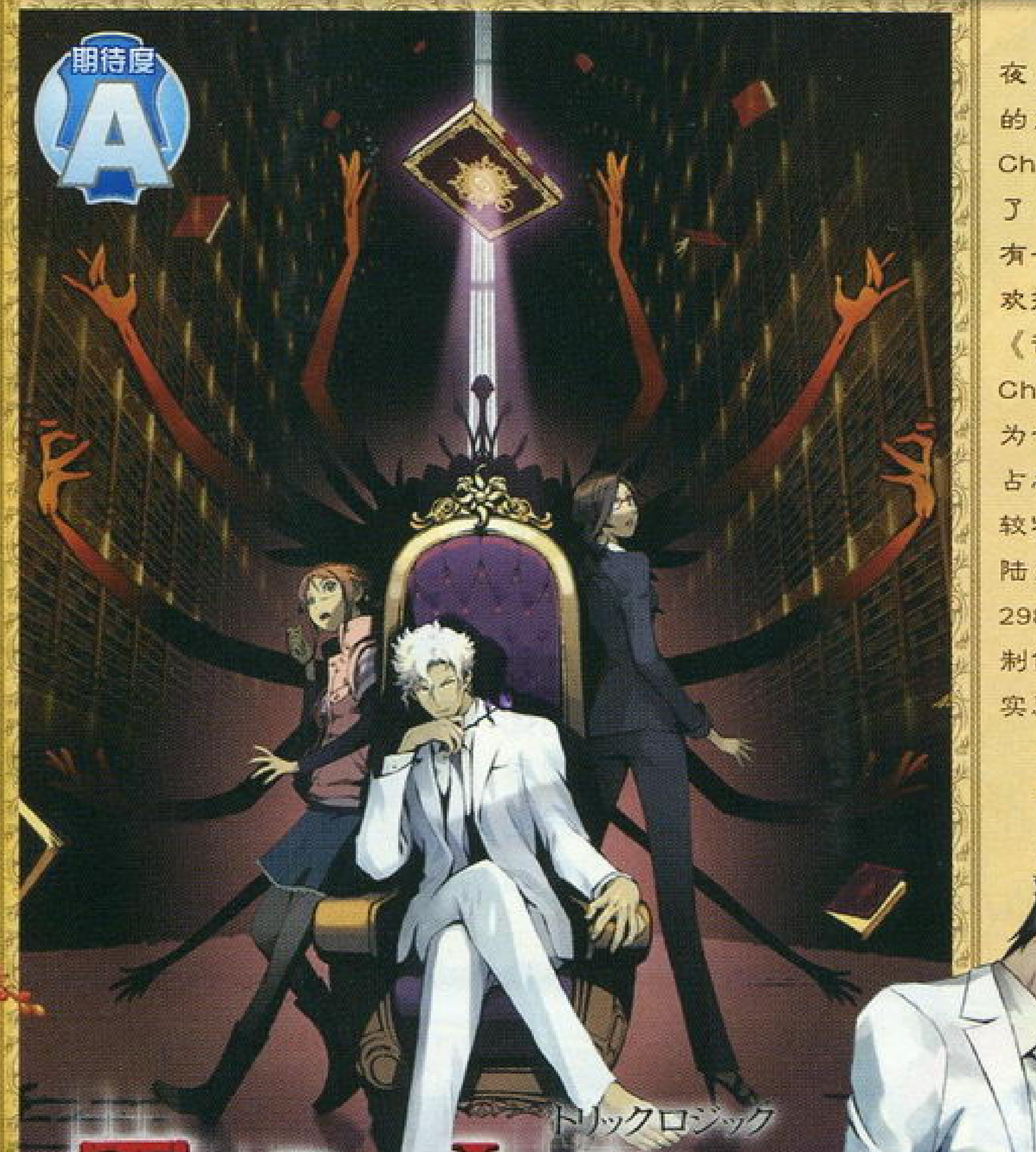


光环视频收录

诡计×逻辑

TRICK×LOGIC

PLAYSTATION PORTABLE			
SCEJ	AVG	预定2010年	日版
1人	2980日元	无对应周边	



制作过《恐怖惊魂夜》、《428》等脍炙人口的文字AVG作品的“神厂”Chunsoft，在去年年底刚推出了《极限脱出》后，今年又将有一款重量级作品带给广大喜欢推理AVG的玩家。这款名为《诡计×逻辑》的原创作品由Chunsoft和SCEJ携手打造，为专门针对PSP平台开发的独占之作。游戏的发行方式也比较特别，目前暂定将分为两季陆续发售，而每季售价仅为2980日元，对于一款有着豪华制作阵营的游戏来说算是相当实惠了。

文 雷伊 美编 Juxi

故事

某天，主人公芳川树被人从高楼上推了下去，受到了濒死重伤的芳川其肉体残存在了现世，而意识则被传送到了冥界。在冥界，以制裁来到冥界的罪人为职责的阎魔大王注意到了芳川难得一见的聪明头脑，于是给了他一项任务，那就是让其解明发生在现世的未解决事件，找到事件的真凶。阎魔大王将一本名为《阿迦奢》的藏书交给了芳川，这本书上载满了未解决事件以及解决这些事件的必要元素，欠缺的只是凶手和作案的诡计。天才检察官与阎魔大王的异色组合，就这样开始了解明真相的头脑大作战。

芳川树

声优 平冈佑太

本作的主人公，为人沉着冷静，不容易为外界事物左右，是一位百年难得一遇的天才检察官。遭到不知何人的暗算受了重伤，在临近死亡边缘的时候，肉体和意识分离且仅有意识来到了冥界。而让他重返现世的条件，就是解明在现世中未解决的事件。



阎魔大王

声优 恶魔阁下

管理冥界的阎魔大王，虽然是位大人物，但言行却非常飘逸洒脱。为了制裁死者之罪，不得不解明现世中那些未解决的事件。将记录着未解明事件的冥界藏书《阿迦奢》交给了芳川，让他帮助自己完成这项任务。

阿迦奢

记载着未解决事件的冥界藏书，阎魔大王与芳川签订了"赎罪契约"，并要求他解开记载在本书上的未解明事件。

天野司

声优 本假屋ユイカ

丸之内庆次

声优 国村隼

九条薰

声优 川原亚矢子

7位名家 共同打造的10起事件

《诡计×逻辑》中，预计将收录10起事件，其中第1季中收录No.1～No.4事件，剩余的则会收录在第2季中。而为本作撰写剧本的，则囊括了我孙子武丸、竹本健治、麻耶雄嵩、大山诚一郎、黑田研二、绫辻行人和有栖川有栖等7位知名的悬疑作家，相信凭借这样的阵容打造而成的推理作品，让玩家失望的可能性很小。

如何解谜

本作包含了三项原则，玩家在解谜过程中必须时刻留意。第一，书中所写的虽然都是真相，但凶手有说谎的可能；第二，作案动机的强弱并不重要；第三，诡计和凶手与超能力、宇宙人等超常现象无关，且冥界的人与现世的事件无关。

▲首先要组合书中的关键词来进行推理，这样才会发现事件中的谜团。

与推理相关的所有要素都隐藏在《阿迦奢》中，因此玩家若想解谜，就必须通读此书，并寻找关键词来探索突破口。玩家可以根据关键词来进行推理，从而令疑问的根源慢慢浮现。而当看破了诡计之后，玩家就需要在每个事件档案的笔录部分回答相关的问题，如能正确回答何时、何地、何人以何种方式作案，就可以彻底解决事件。

▶最后，玩家要将事件的相关问题填入笔录，从而将事件彻底解决。







本次的战场是

PSP上的模拟飞行射击游戏《皇牌空战X》的发售已经过去4年，NBGI终于在近日公布了其续作《皇牌空战X2 联合突击》。系列以往的作品都是以架空世界为背景，而本作打破了这个传统，将现实存在的都市作为游戏的舞台。游戏中，玩家可以在埃及、旧金山、东京、中途岛、伦敦等都市或地区的空中展开战斗，这些地方的地形地貌以及著名的建筑物都在游戏中得到精细的再现，在飞行中玩家也可以欣赏到当地美丽的景色或是壮观的建筑物。

文 盲先知 美编 Juxi

ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

NBGI	STG	预定2010年夏	日版
1～8人	售价未定	无对应周边	

“《皇牌空战》系列”是?

操控战斗机，进行大魄力空战的模拟飞行射击游戏。有着简单的操作方法和真实风格的画面效果，无论是谁都能体会到身为皇牌飞行员的感觉。自从1995年发售了第一作之后，系列保持着进化的势头，现在全系列的总销售量达到1100万份以上。



▲采用真实存在的战机是本作的魅力，游戏中收录了30款以上现实中的战斗机。

大魄力的“战斗视角增大”系统

在以往的空战游戏中，由于距离原因，敌机一般都显示得很小。而在本作中，制作者加入了“战斗视角增大”系统，在接近敌机之后，游戏的视角将有所调整，玩家可以清楚地看到敌机的飞行情况，无论是惊险地躲过敌人的攻击，还是一发击中敌人，游戏的画面表现都会比以往更具魄力。



▶敌机比例变大，战斗时更具临场感，玩家更能体会空战的乐趣。

游览东京上空

这里的截图是在游戏中的东京低空飞行时拍摄的，再现了东京的一些标志性建筑。



东京上空！与僚机共同出击！

通过联机共同战斗！



◀玩家的名字与机体名都会显示出来，谁驾驶着什么机体一目了然。



火热的多人对战！

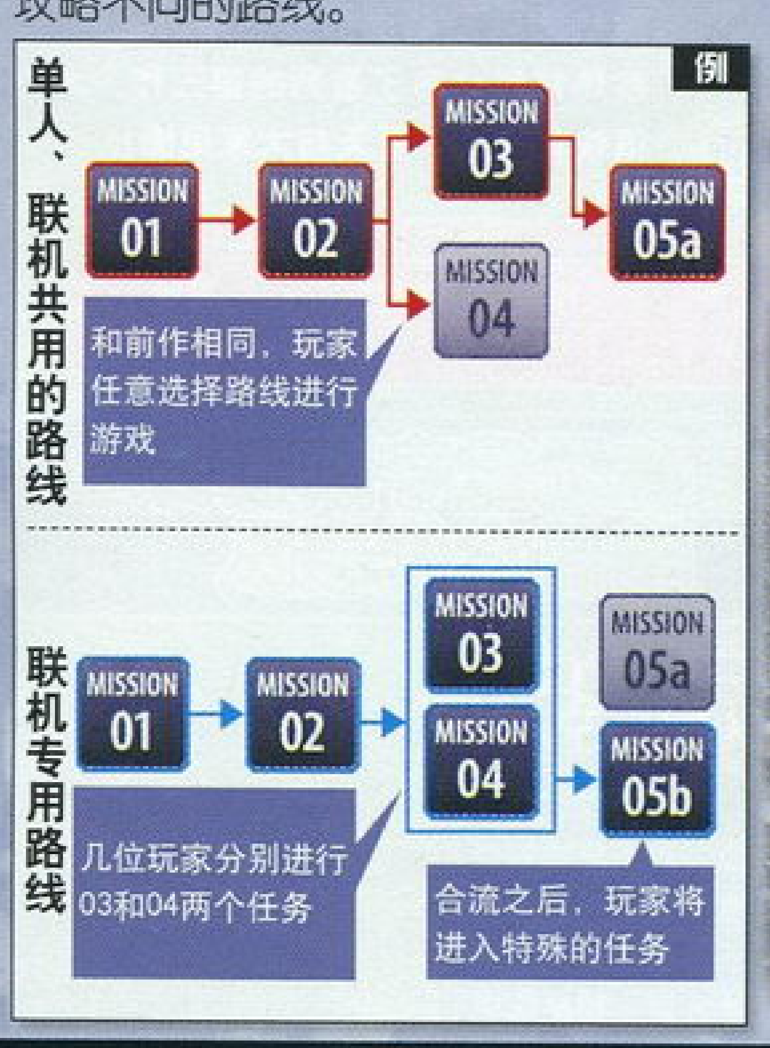
▶对战模式包括了自由战斗、组队战等多种玩法，加上战斗视角增大系统，让战斗更加火爆。

游戏中的联机模式支持最多4人协力游戏或是8人对战。在协力游戏中，玩家的战机之间会有颜色和标志的区别以辨认，玩家可以通过这些要素进行分工，例如一部分玩家全力破坏敌人的各种设施，另一部分玩家则可以对队友进行掩护，通过标志和名字，玩家可以很容易地分辨其他玩家的状态。在对战游戏里，所有玩家的名字都会显示出来。

战役模式的进化



在本作中，依照剧情发展进行任务的战役模式全程对应联机作战，这是系列首次实现全任务对应联机。玩家可以和最多3位同伴一起展开战斗。游戏流程中有分歧路线存在，在联机时，几位玩家可以分别攻略不同的路线。











以取得世界大赛优胜为目标！

イナズマイレブン3 世界への挑戦!!

期待度 A

由Level-5开发的足球RPG“《雷电十一人》系列”以丰富的收集要素、夸张的必杀技受到了不少玩家的青睐，也令很多平时对足球并不熟悉的玩家轻松投入到了充满乐趣的游戏进程中去。而分成两个版本发售的系列第二作更是吸纳了大量全新FANS，销量已经突破了110万大关。借着这股热潮以及动画版的热播，Level-5趁热打铁公布了系列的第三作，游戏很快将在这个夏天与大家见面！

文 雷伊　美编 澄香

NINTENDO DS

雷电十一人3 向世界挑战 イナズマイレブン3 世界への挑战	Level-5	RPG	预定2010年夏	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

从日本走向世界



本作的舞台变成了世界大赛，因此游戏中成员的构成、移动手段等都发生了很大变化。和日本国内的最强11人，一起搭上“雷电喷气机”，前往足球岛参加更加紧张刺激的比赛！

集结在元堂守队长身边的日本代表队

元堂守

队长

本作的主人公，对于足球的热情不亚于任何人，不管是技巧还是精神方面，都是队中的顶梁柱。

在本作中，玩家将要带领日本代表队“雷电日本”参加比赛，而在这支队伍中，集结了以主人公元堂守为首的来自日本全国的优秀选手，这里就率先为大家介绍其中的几位成员。



◀作为队长，元堂守有时也会训斥队伍中的成员，指正他们的不对之处。

新角色

宇都宫虎丸



作为前锋被招收到日本代表队候补队伍中的少年。虽然一开始在技巧方面有些笨拙，但是在同伴们的支持下，技巧也变得越来越华丽。似乎拥有着极强的潜在能力。



▲向往着雷门中学十一人的虎丸，如果能够发挥潜在能力，相信他会成为日本代表队的一张王牌。

▼飞鹰在小弟之间有着很高的威信。



新角色

飞鹰征矢

虽然是个一点都没有名气的选手，但是其足球方面的才能却被人相中最终成为日本代表队候补。虽然外表不起眼，实际上有着数百个小弟，是传说级别的番长型人物。

与前作的超强联动

据悉，本作可以和前作《雷电十一人 2》进行联动，这个联动系统在游戏中被称为“2 → 3 超级联动”，而其中重要的一项内容，便是“2 → 3 高级球探”了。只要使用 3 代的通信功能与 2 代联机，2 代中的特定角色就会出现在 3 代中。



▲2代的蓝披风鬼道和3代的红披风鬼道会一起发动合体技吗？







◀有些原本只在2代中登场的角色，通过联动也可以在3代中使用。

全新的日本代表队！全新的教练！

随着日本代表队“雷电日本”的结成，队伍也迎来了新的教练。这位名叫久远道也的新教练，与系列以往作品中登场的教练属于完全不同的类型，可以说是一位“超现实派”的教练，因为他只执行精确计算过后的作战计划。





▲久远道也是位非常严厉的教练，指导也总是以理论为基础而执行的。

◀虽然看起来弱不禁风，但冬花却是队伍中值得信赖的一员。

新角色

久远道也

新上任的日本代表队教练。能够冷静分析以元堂守为首的选手们，通过完美的计算提炼出天衣无缝的战术来面对对手。

新角色

久远冬花

久远道也的女儿，作为一名干事加入到了“雷电日本”，对足球似乎有着非常浓厚的兴趣。听说她也加入到了围绕元堂而展开的恋爱战争去中……

新情报

夏未离队？

原本和木野秋、音无春奈一起作为雷门中学足球部干事的雷门夏未，在本作中突然表示无法再陪同大家一起比赛，原因是她要去国外留学，而除此之外似乎还另有隐情。



▲夏未很遗憾地宣布自己将要退出的消息。

新情报

加入全新必杀技

为了战胜世界级的强敌，全新的必杀技是必不可少的。据悉游戏中的角色们正在下苦功磨炼自己的足球技巧，从而研究出新的必杀技。至于是什么全新必杀技，就让我们拭目以待吧！

这就是新生的“雷电日本”！

“雷电日本”中集结了来自日本全国的足球猛将，并且队伍中居然还包括了属于前作中来自宇宙的侵略者“异形学园”、曾与元堂守等人进行激烈对决的基山希洛特（古兰）和绿川隆治（雷杰）等人。



▲来自前作异形学园中的球员们在本作中将以本名作战。

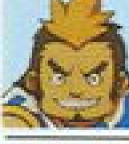


▲人气角色豪炎寺依然会在本作中亮相。



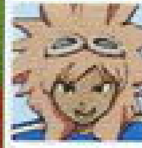
▲虽然候补球员众多，但能够入选队伍的只有16人。

雷电日本的成员们



土方雷电

虽然因为要照顾兄弟无法集中精力来练习足球，不过依靠出色的防守能力依然获得提拔成为了队伍一员。



网海条介

拥有惊异身体素质的边后卫，原本是个冲浪运动员，是个值得信赖的兄贵型角色。



栗松铁平

雷门中学足球部的一年级学生，和壁山关系很好，两人组成了队伍中的铜墙铁壁。



飞鹰征矢

原本是个不良学生头子，突然作为代表队候补参加了集体训练，实力仍是未知数。



宇都宫虎丸

向往着雷门中学十一人的前锋，虽然看上去不太灵活，但据说很有潜力。



木暮夕弥

喜欢调皮捣蛋的后卫，虽然身材矮小，但抢球能力却是超一等的。



立向居勇气

尊敬元堂守的一年级守门员，是个很有实力的家伙，能够使用究极奥义“无限之手”。



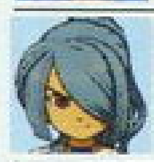
不动明王

曾经率领真·帝国学园与元堂守等人展开激烈交锋，性格有点别扭。



壁山塀吾郎

雷门中学足球部一年级学生，是位出色的后卫，不过虽然个头很大，为人却有些懦弱。



风丸一郎太

元堂守的朋友，将雷门中学足球部拯救于废部的威胁，是一位以速度见长的边后卫。



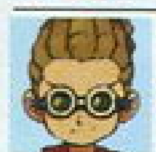
豪炎寺修也

被称为“传说的王牌射手”的雷门中学选手，虽然话不多，却拥有炽热的足球魂。



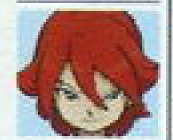
元堂守

雷门中学的热血队长，在前作中的位置有些类似于自由人，本作中表现又会如何呢？



鬼道有人

总是保持着一副沉着冷静的样子，是雷门中学值得骄傲的核心级人物。



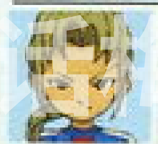
基山希洛特

有着惊人身体素质的前锋，前作中是异形学园的一员，以古兰之名和元堂守等人交过手。



吹雪士郎

克服了死去的弟弟教也给自己心理带来的影响并获得成长，是一位非常迅猛的射手。



绿川隆治

前作作为异形学园的一员，以雷杰为名与元堂守等人展开死斗的核心级角色。

等待着"雷电日本"大展拳脚的世界舞台

继前作将冒险的脚步遍及全日本后，本作中又将舞台升级到了世界范围。本作中的世界大赛"足球国界环球赛"的举办地点，是一个被人称作"足球岛"的名叫莱欧柯特的小岛。这个小岛上集结了充满世界各国特色的景点，具有着不可思议的迷人风光，而在岛上，一场前所未有的世界级较量也即将展开。



举办世界大会的足球岛
莱欧柯特岛

风格迥异的球场

本作中有着丰富的球场，虽然乍一看觉得没什么特别之处，不过细看之后你会发现它们有些位于河中央，有些位于悬崖峭壁旁，非常具有特色。

巨型球场



▲本作中除了莱欧柯特岛外，其他地方也设有足球场。

位于河中的球场



▲位于河流中央的球场让人眼前一亮，不知道水流声会不会对球员们的发挥造成影响。

森林中的球场



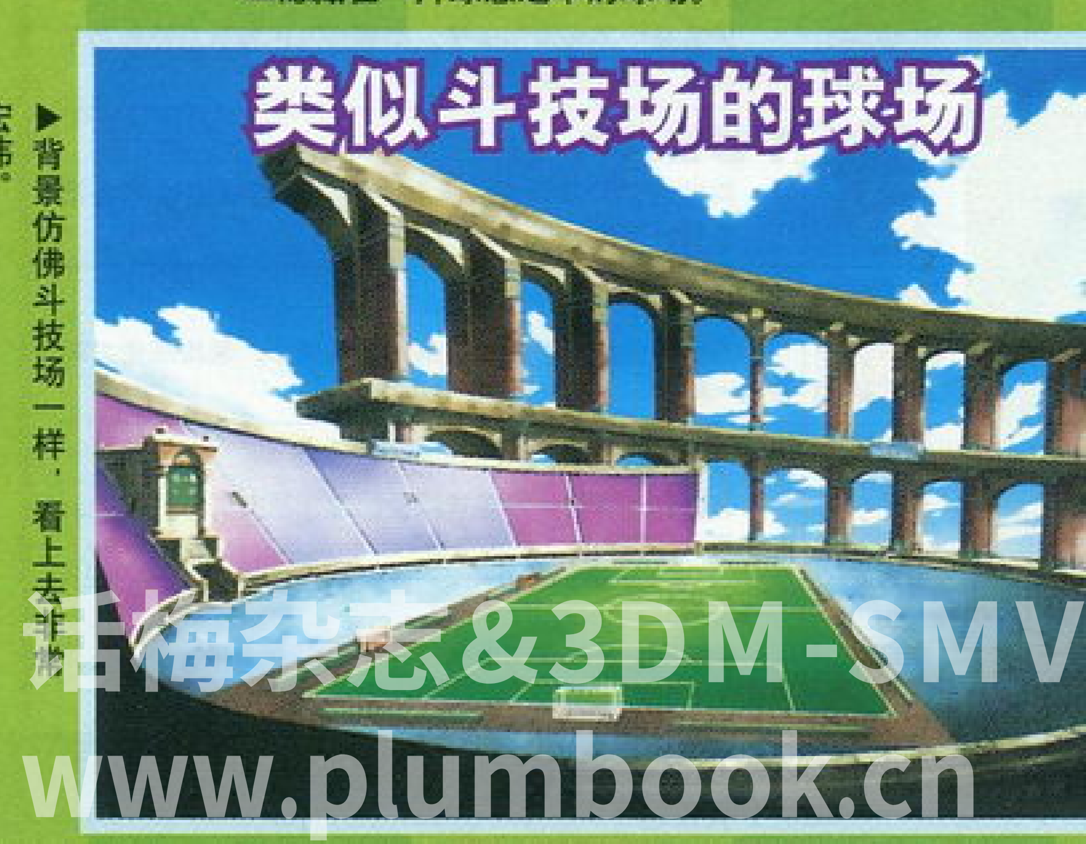
▲隐藏在一片绿意之中的球场。

峭壁旁的球场



▲在悬崖峭壁旁比赛不知道会不会有什么危险。

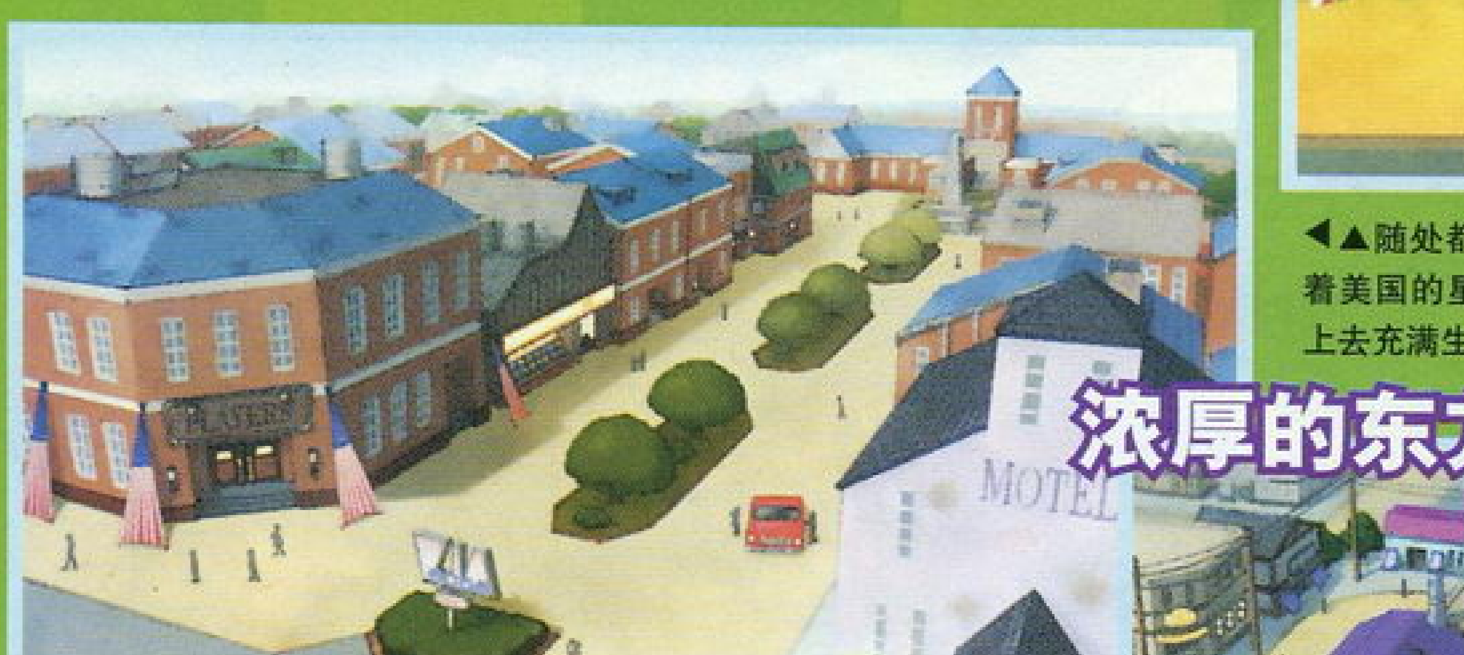
类似斗技场的球场



▶背景仿佛斗技场一样，看上去非常宏伟。

莱欧柯特岛的各国风景

虽然舞台只是一个小岛，但这个岛上却融合了世界各地的迷人风景，在岛上走上一圈，仿佛真的是环游了世界一样。





美式风格的街道

◀▲随处都可以看到代表着美国的星条旗，街道看上去充满生气。

浓厚的东方风情



▲这片区域的感觉有些类似于近代的日本，可以看到其中还有足球场存在。



充满乡村气息的小镇

▲小镇看上去充满着宁静祥和的气息，镇上还有道具店出售各种物品。

让人想起意大利的水乡



▲小桥流水让人想起了足球强国意大利。



优雅的欧陆建筑

来自全世界的高手们施放的必杀技

在以获得世界第一为目标的“雷电日本”面前，会接二连三地出现来自世界各地的高手。他们也和元堂守等人一样，能够使用强力的必杀技，因此相当不好对付。作为世界级的选手，这些家伙的实力也是以前的对手们无法比拟的。


借助星星之力的必杀射门
◀▼将漂浮于宇宙中的星辰之力汇聚于右脚，释放浑身力气的射门，威力应该是银河级的吧。
利用海底的水压来阻挡射门
▲就算是再强烈的射门，也能被来自深海海底的水压阻截。
如鲨鱼般突入球门
▲▶就像鲨鱼追逐猎物一般，以迅猛的速度将球射入对方球门。
来自足球界的明星参战
中田英
在前作中作为超强隐藏人物参战的中田英，众所周知其原型是原日本国家队王牌中田英寿。而在本作中，他也同样会登场，并且将在剧情部分中扮演重要的角色。
分身射门
▲高速挥动右脚产生火焰再将球射出，除了球员会有分身外，球也变成了两个。
露卡
一直在暗中观察着“雷电日本”的神秘少年，似乎经常与中田英一起行动。



《钢炼》的正统RPG在PSP上登场！



PSP 钢之炼金术师 通往约定之日

钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ

◆NBGI◆ACT◆预定2010年5月20日◆日版

期待度 B

大家现在看到的这款作品，是以人气动漫《钢之炼金术师》的故事为蓝本改编而成的RPG，故事讲述为了复活去世的母亲，爱德华兄弟使用了炼金术里被禁用的“人体炼成”，但炼成最后以失败告终，而且因为这次的事故，哥哥爱德华·艾尔利克失去左脚，而弟弟阿鲁冯斯·艾尔利克则失去了整个身体。为了保住弟弟，爱德华再以自己的右手为代价，用炼金术把阿鲁的灵魂固定在了铠甲上，让他以铠甲的形态生存，而自己则使用机械的义肢代替了原来的手脚。数年后，爱德华靠自己的努力和优秀的炼金术天赋考取了国家炼金术师，并被大统领赋予了“钢”的称号，从此以后便利用职务上的便利和弟弟踏上了寻找可以使身体恢复原样的“贤者之石”的旅程。

除了原作中各名场面都会以剧情的形式还原外，在游戏的冒险中爱德华兄弟还会遇到各种各样的敌人，如被炼金术制造出来的人造人和专门袭击国家炼金术师的伊修巴尔族男人斯卡等，面对这些强敌，玩家可以像原作一样操作爱德华等人使用炼金术来战斗，并且根据敌人的不同，炼金术的组合也是有讲究的，非常具有策略性。（文：乌冬）



▲爱德华兄弟遭遇伤疤男斯卡。

◀战斗画面没有看到类似选项的界面，难道本作的战斗是按键指令式？

▶剧情中还有需要作出选择的地方，不知道会不会对以后的剧情造成影响。

▲战斗可使用的人物不止爱德华兄弟，还有罗伊大佐等人。



▲被逼男扮女装入学的悲剧男主角，不过还真不像男人……

PSP 少女爱上姐姐 携带版

乙女はお姉さまに恋してるPortable

◆Alchemist◆AVG◆预定2010年4月29日◆日版

期待度 C

由Alchemist公司制作的这款游戏，早在2005年就刮起了一阵伪娘之风，时隔近5年之后登陆PSP平台再次与玩家见面，相信在如今这个伪风盛行的年代，本作的关注度要高于5年前。游戏描写的是主人公瑞穗在其祖父——镝木财团的董事长往生后，遵照其遗嘱进入圣应女子学院就读的故事，因为是祖父的遗嘱无法违背，因此身为男性的瑞穗只好在乔装打扮后混进了学院。在游戏里，玩家要经历从6月份入学开始到第二年3月为止总共为期9个月的学院生活，在这期间我们的伪娘自然会遇到各种奇怪的事件，至于最后结局到底如何就让玩家自己去解开答案吧。与PS2版相比，PSP版瑞穗的配音由之前的部分配音改成了全程语音，大部分CG也进行了重新绘制，对伪娘有爱的朋友不容错过。（文：阿鲁）

▲凡是学生会长，始终都有种说不出的魅力。



▲原本帅气的角色都以大头造型现身。

▲完成所有迷你游戏之后，可以和心仪的队员度过美好的时光。

PSP 薄樱鬼 游戏录

薄樱鬼 游戏录

◆Idea Factory◆预定2010年5月◆AVG◆日版



以日本幕末时期为舞台，讲述新撰组的成员们与女主人公之间浪漫物语的“《薄樱鬼》系列”，是最近异军突起的一个女性向恋爱系列，深得女性玩家们的喜爱。现在，该系列的最新原创作品即将来到PSP平台了。不过在本作中，原本那些帅气的男性角色都摇身一变，以可爱的大头造型与玩家们见面。本作故事讲述的是组中的一群干部们秘密集会，似乎正在策划着什么刻意隐瞒副长土方的事情，不过消息灵通的土方已经知道了他们的秘密集会，因此他拜托女主人公千鹤调查这帮人到底在搞什么鬼。而另一方面，千鹤也发现参谋伊东甲子太郎的形迹有些可疑，致使故事朝着意想不到的方向发展。本作中除了传统的AVG部分外，还穿插着很多迷你游戏，令游戏的氛围变得更加活跃。（文：雷伊）

我的熊熊世界

本作是一款宠物熊育成游戏，首先玩家可创造自己的小熊，给他取名、办理出生证明，之后就要一直陪伴小熊在哈格斯维尔小镇生活。阿熊工作室的吉祥物Bearemy和Pawlette会全程指导、帮助玩家如何照料小熊，最终成为哈格斯维尔有用的人才。除了要照料小熊的沐浴、打扮等日常生活，玩家还需要带领小熊在哈格斯维尔进行冒险并完成各种小游戏，玩家甚至还可以创造自己的私家车和房子。小游戏的种类非常丰富，比如在大逃亡游戏中，玩家需要在有限的时间内逃离现场；在收集游戏中，玩家需要与对手赛跑并尽可能多地收集金爪。哈格斯维尔小镇是一个开放的世界，为了给小熊一个好的成长环境，玩家需要通过播种和种植花草来对小镇进行美化，与此同时，寻找隐藏的宝藏、收集稀有宝石和种子也是玩家的份内工作。

（文：伊娃）



▲哈格斯维尔小镇是个美丽的乐园。



▲给熊熊拍旅游照。



NDS 阿熊工作室 欢迎来到哈格斯维尔

Build-A-Bear Workshop: Welcome to Hugsville

◆Game Factory◆SLG◆预定2010年3月16日◆美版

将烦恼抛之脑后





NDS 桑尼明星梦

Sonny with a Chance

◆Disney◆ETC◆预定2010年3月16日◆美版

期待度 C

《桑尼明星梦》是美国迪士尼电视台2009年的原创情景喜剧，主角Sonny本是威斯康辛州的一个普通女孩，她通过互联网视频让电视台的执行制片注意到了她，由此获得了在知名电视台主演电视剧的机会。摄影棚里的生活并不像Sonny想象的那样顺利，但在一个个滑稽幽默的磕磕绊绊中，Sonny快乐地成长起来。游戏中，玩家能亲身体验到主角工作和生活中的一些突发事件，游戏的角色共有5个，除了主角Sonny，还有Sonny的4个朋友Tawni、Nico、Grady和Zora，玩家可随自己爱好来选择角色。本作是一款小游戏合集，游戏数量多达40个，灵感和内容均为原剧，而且都非常滑稽搞笑，比如制作奶油派、抢购派对门票、捡拾香蕉皮等一系列比赛型游戏，简单却不乏趣味。比赛赢得越多，获得FANS的邮件就会越多，人气相应就会越高。

（文：伊娃）



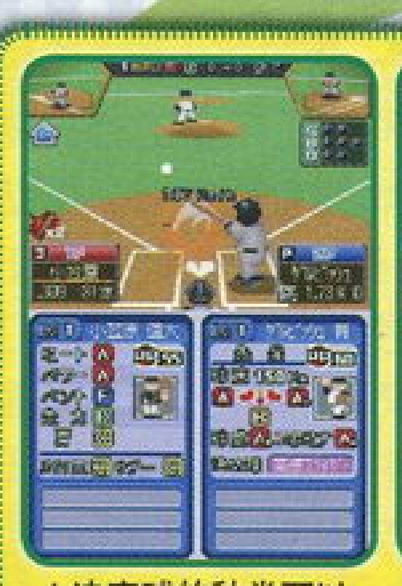
▲手掌要根据音乐的节奏来打拍。



▲保持好平衡才有机会顺利到达终点。

“《家庭棒球场》系列”最新作3月开球

新的一年“《家庭棒球场》系列”的最新作也如期而来，这次的平台依然为NDS，游戏名称延续了上一作的命名方法，仅在标题后面加上了2010这个年份。游戏保持了系列一直以来的动作棒球风格，通过简单的按键操作，就可以作出打击、跑垒、击球等攻守动作，并且这次还增加了决定球和力量挥棒等新要素。决定球是投手新增能力，决定球的种类一共有14种，包括了高速滑球和指差球等，比一般的投球更具威力，可以说是关键时的决胜手段；而打击手的决胜手段则是力量挥棒，使用后可以使打击手的能力短时间内提升，接下平时打不到的球。



▲决定球的种类可以在球员资料里确认。



▲新球队和球场自然也是少不了的。





（文：乌冬）

创造属于自己的球队，目标是世界冠军！

NDS 创造球会DS 世界挑战2010

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

◆SEGA◆SLG◆预定2010年5月27日◆日版



你想白手起家建立一个足球俱乐部吗？“《创造球会》系列”能够满足你的愿望。在游戏中，玩家扮演一位足球俱乐部的老板，通过买卖、训练来打造自己的球队，并为球队制定战术，率领自己的球队参加联赛，并且冲出国门走向世界，最终获得世界冠军！

游戏继承了系列以往的“创造球会模式”，在这个模式中，玩家带领自己的原创球队参加J联盟的比赛，并通过参加比赛来提高球队的地位。在每个月参加的杯赛中，玩家能够获得球员，并通过派他们参赛来积累经验值。游戏中登场的球员数量达到了4000人以上，是前作的两倍。当球队的实力得到提升后，玩家就可以从J2联赛开始打起，从J2到J1，再到欧洲联赛，玩家可以和英格兰、西班牙、意大利这些足球强国的俱乐部一决高下，让自己的球队一步步走向世界冠军的宝座。

（文：盲先知）



▲玩家可以自由编辑队员的队服。

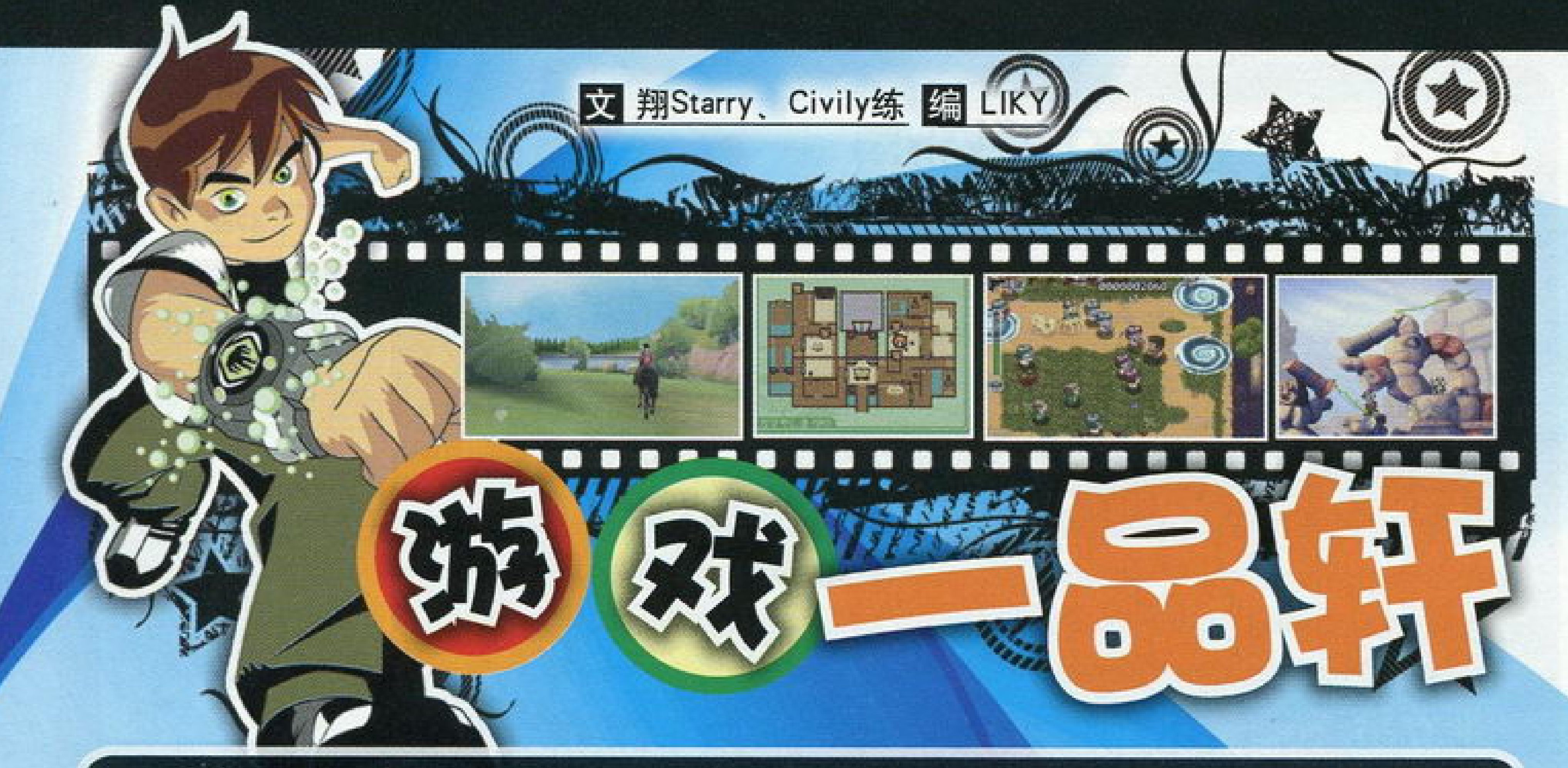


▲通过刮刮卡来获得选手，有一些运气成分。



▲在实力非常强时，玩家就能参加欧洲三国的联赛。

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY



最近NDS的游戏破解再次遇到了瓶颈，日版游戏还好说，能够找到相应的反烧录补丁，欧美的游戏就彻底悲剧了，基本上无法用烧录卡进行游戏。掌机游戏市场方面这段时间可谓大作不断，《三国志DS3》、《风来之西林4》、《机战OG传说》、《苍翼默示录 携带版》、《但丁神曲》……不过也不要忘了尝试一品轩所推荐的二三线游戏哦。

本辑游戏推荐



喜欢《塞尔达》的玩家·
喜欢动作解谜游戏的人

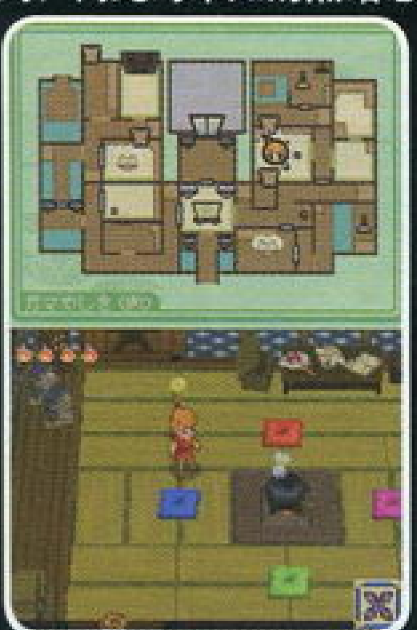


NDS	少年鬼忍传 旋风	厂商	EA Games	类型	A·RPG
	少年鬼忍传 ツムジ	版本	日版	编号	4638

忍者"林克"的解谜大冒险！


▲游戏的偷听系统是一大亮点。

EA制作的游戏一向是欧美味很重，没想到最近它却针对日本市场推出了一款东瀛风十足的动作冒险游戏。本作的主题是"忍者"，少年旋风和青梅竹马的小桃以及从小就是宿敌的疾风在忍者之村"鬼隐之里"过着平和快乐的日子。然而现实和游戏制作人都是残酷的，这样美好的生活必将是短暂的，某一天小桃无意中打开了墓碑上的机关，旋风无知而又旺盛的好奇心使他深入墓地得到了一把旋风鬼手里剑，而此时未知的黑暗忍者势力突然对这个深山中的忍者村发动了进攻，满心欢喜捡到宝的旋风走出墓地却发现整个村子被付之一炬，而他的母亲也为了救他被石化。为了拯救被石化的村民，查出事情的真相，打击恶势力，旋风的冒险之旅便开始了。本作主要以NPC对话以及完成各种迷宫来推进剧情，在游戏过程中玩家能够获得各种有趣的武器道具来用于解谜或者消灭敌人。游戏采用了类似《塞尔达》的俯视角，类似《塞尔达》的全程触控操作，类似《塞尔达》的解谜方式……虽然游戏的整体风格和玩法借鉴了《塞尔达》的成功之处，但本作对这些元素运用得非常有诚意，并且有不少自己的原创要素。本作最有特色的系统是潜伏隐藏和偷听系统，玩家可以潜入到NPC家里的天花板以及地板下面获得一些必要的情报，因为有些秘密NPC是不会给你说的，还需要你自己去悄悄地偷听，不过如果被发现则会被暴打一顿。在迷宫中玩家同样可以隐藏在罐子中躲开敌人的攻击或者听到一些解谜的提示。虽然玩法上模仿《塞尔达》，但本作的素质绝对值得肯定。


▲本作的解谜部分有不少出彩之处。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS 爱丽丝梦游仙境

Alice in Wonderland

厂商	Disney	类型	ACT
版本	美版	编号	4760

第一眼看到游戏封面时，小翔绝没想到这竟然是预定于3月26日在中国上映的《爱丽丝梦游仙境》的改编游戏。再看看游戏的截图，实在是太有个性了。迪士尼游戏工作室完全摒弃了电影中的任何影像风格以及角色造型，这使得本作可以称得上是一款与电影无关的原创游戏而非改编游戏。在画面方面，本作采用了卡通渲染，同时以黑白两种色彩作为游戏的主色调，这十分大胆且颇具新意。虽然是3D画面，但本作是一款2D风格的解谜动作游戏，并采用触控操作。玩家需要控制原作童话中带着怀表的兔子，带领爱丽丝展开一场奇妙的梦幻冒险。怀表兔子先生具有倒退、快进时间的能力，而游戏中还需要控制其他角色，他们都拥有特殊的能力，以此来通过各种机关。游戏中玩家需要收集地图碎片来不断探索新的关卡。


▲游戏的画面风格非常有个性。

推荐给 2D解谜动作游戏爱好者·喜欢独特画面风格的玩家

NDS 索尼克经典合集

Sonic Classic Collection

厂商	SEGA	类型	ACT
版本	美版	编号	4763

▲经典，不解释。

小时候小翔玩得更多的是MD而不是SFC，所以也就对MD上的游戏非常有爱，特别是“《索尼克》系列”。虽然PS2以及PS3、X360都已经把那些《索尼克》的老游戏出了个遍，但个人觉得这些老经典还是更适合在掌机上重温。今年世嘉打算在家用机上推出2D玩法的新作《索尼克4》，也顺势在NDS上将系列的前4款作品（三款正统作品以及《索尼克3》的外传资料篇《索尼克与纳克尔斯》）端了出来。在这4款作品中，能够很明显感觉到系列在不断进步：《索尼克2》加入了下蹲冲刺以及新角色狐狸特尔斯；《索尼克3》加入了针鼹纳克尔斯，并且操作索尼克和纳克尔斯，游戏在关卡以及BOSS的设置上都各有差异，玩起来有不同的感受，而当收集齐7颗宝石后索尼克还能化身为“超级赛亚人”的无敌冲刺状态。

推荐给 想尝试2D索尼克的新玩家·“《索尼克》系列”的老玩家

NDS 触摸歌唱

うたつち

厂商	Konami	类型	MUG
版本	日版	编号	4740

Konami是音乐游戏的佼佼者，最近该社推出了一款全新的原创音乐游戏《触摸歌唱》。本作是一款落下型的触摸音乐游戏，玩家需要点击落下的各种音符来演奏音乐。游戏的界面和角色造型都十分卡通，与Konami旗下的另一款音乐大作《流行音乐》在画面风格上十分相近。游戏共有四种触摸音符，红色音符只需点击一下即可，黄色音符需要点击后往上滑一下，蓝色音符需要长点屏幕不放，绿色音符需要在点住屏幕的同时上下滑动。游戏有1行、3行、5行三种演奏难度，其中1行演奏和3行演奏又有简单和困难可供选择。本作一共收录了40首歌曲，其中包括许多知名的流行歌曲和动漫歌曲。厂商宣传本作时强调的两大特色：能录制自己的声音在音乐中以及卡拉OK演唱歌曲，但实际上比较鸡肋。


▲本作在玩法上比较传统，没有大的突破。

推荐给 喜欢音乐游戏的玩家

PSP 僵尸时代

Age of Zombies

厂商	Halfbrick Studios	类型	STG
版本	欧版	容量	约135MB



▲在这个年代僵尸也逐渐可爱化了。

之前有一款颇具创意的Minis游戏《回声》让小翔记住了Halfbrick Studios，本作同样是由他们制作的一款Minis游戏。本作只由几个人开发完成：2个程序员，2个美术，1个音乐，以及若干的游戏策划和测试，但这并不代表游戏粗制滥造。本作与目前流行的“丧尸打枪”风格的游戏十分类似，玩家需要手持一把枪面对四面八方蜂拥而来的僵尸，你需要不断利用合理的走位和有限的强力武器来消灭掉僵尸，这考验着玩家的操作和线路选择。游戏并没有采用写实风格而采用十分卡通的Q版人物设定，看上去没有丝毫的僵尸游戏恐怖之感。游戏中的场景很有特色，有埃及、日本、30年代、未来等风格的关卡，不会让玩家觉得单调。本作除了一般的主线模式外，还有颇具难度的生存模式提供给玩家挑战。

推荐给 喜欢丧尸游戏的玩家・喜欢当孤胆英雄的玩家

NDS 南达之岛

Nanda's Island

厂商	Phenomedia	类型	PUZ
版本	欧版	编号	4727

本作是一款颇为有趣的创意益智游戏，之前曾发售过PC版。故事讲述熊猫南达所居住的小岛由于干旱导致动植物绝迹，南达偶然间发现了古代的求雨之舞，于是他决心让小岛恢复生机。在关卡中，南达会召唤出一朵会下雨的云彩，游戏的目标是让关卡中的种子获得充足的水分而成长，玩家所需要做的就是用触控笔画出轨迹线引导水滴流向种子。然而画出轨迹线的墨水是有限的，合理安排轨迹线的位置以及利用橡皮擦掉之前没用的轨迹线来回复墨水是游戏过关的关键。游戏中存在着几种植物，它们具有产水、弹水花等功能，玩家需要在画轨迹线时利用好它们。游戏本身十分有趣而又兼具挑战性，只可惜厂商的移植能力不足，用触控笔画轨迹线时会感觉到不太顺畅，打开中断菜单的速度也比较慢。



▲游戏要想完美过关有不小的难度。

推荐给 喜欢轻松益智游戏的玩家・喜欢创意游戏的玩家

NDS 快餐危机

Fast Food Panic

厂商	SouthPeak Games	类型	SLG
版本	美版	编号	4685

《快餐危机》是一款快餐经营类模拟游戏，不过与一般的经营类模拟游戏不同，本作主要由各种小游戏组成，其玩法可以说是在《料理妈妈》这类做菜游戏的基础上进行了扩展和延伸。故事方面，我们的主角帅哥大厨新开了家快餐店，然后和一名MM服务员一起将这个快餐店越做越大。最开始我们只能提供一种菜品（寿司）给顾客，随着快餐店的口碑越来越好，能够提供的菜品也越来越多，而来这个小店消费的顾客也越来越多。在游戏中，玩家不仅要满足顾客的需求而做出各种菜品（类似《料理妈妈》的玩法），还需要随时注意快餐店的各种情况，比如顾客来了要打招呼，顾客吃完了要叫服务员赶快收拾。另外游戏还收录了10个趣味迷你游戏，比如限时吃回转寿司、送餐上门等。

▲游戏在做菜的时候很强调时间紧迫感。

推荐给 喜欢做菜游戏的玩家

PSP **冠军骑师**

厂商	Ubisoft	类型	SLG
Imagine Champion Rider			
版本	欧版	容量	约1.3G

《冠军骑师》是由育碧制作的一款模拟育成类游戏，游戏中玩家扮演一位女孩在叔叔的农场帮忙，在这个过程中，你需要对野马进行照料，并培养出属于自己的赛马进行比赛。对于新的野马，玩家需要通过抚摸马的不同部位让它感到舒适，并与它建立起信任。游戏中对马的维护工作有四种，分别为冲水、刷马、剔土、清扫垃圾，在马棚里偶尔出现的老鼠需要你用水赶走它们，当然，在马棚里也允许玩家为马匹更换马鞍、缰绳等装备。游戏中的田园风光非常优美，配合着游戏中令人放松的音乐，骑着自己精心培育的马在广阔的原野上驰骋探索非常让人享受。在野外玩家可通过滑杆控制马匹的方向和急停，连按两次方块键马匹就会狂奔，遇到障碍物还会很帅气地跳跃过去。游戏的整体节奏不快，适合休闲放松时玩耍。


▲骑着自己的马在郊外驰骋非常惬意。

推荐给
- 有恋马情结的人
- 喜欢育成游戏的玩家



NDS 短消息

●Square Enix出品，原创恐怖冒险游戏《七日死》的续作《七日死游戏 目》在最近放出了完全汉化版，游戏中玩家需要在七天时间内解开重重谜题，逃脱厄运。

●“《游戏王》系列”在NDS平台的第四款官方对战游戏，《游戏王5D’s 世界冠军大会2010》（4720）已经由国内汉化组推出卡片汉化版，《游戏王》的粉丝们千万不要错过。

●Level-5推出的创意解谜游戏《斯隆与马克海尔的谜之物语2》在最近推出了完全汉化版，强烈推荐给喜欢脑筋急转弯和逻辑推理猜谜小游戏的玩家。

●动作解谜游戏《海腹川背》最早诞生于SFC，NDS版的《海腹川背·旬 第二版 完全版》则移植自PS平台，最近该作推出了汉化版，喜欢2D平台动作解谜游戏的玩家不可错过。

●由国内同人移植自PC的恋爱AVG《妹妹大作战DS》发布了完全汉化版，游戏全程语音，主要讲述的是主角和五位同父异母的妹妹之间的故事。



PSP 短消息

●2009年度联机大作《梦幻之星 携带版2》在最近发布了完全汉化版，喜欢联机协力作战的玩家不能错过本作。《掌机王SP》第125辑有本作的详细攻略。

●From Software出品，《装甲核心 最后的佣兵 携带版》在PSP上正式推出，游戏中玩家可使用高达500种以上的零件组合自己的机体，而且游戏除了一般的任务模式之外，还有可以对战的“VR竞技场模式”。

●2D华丽格斗大作《苍翼默示录 携带版》在近日推出，游戏秉承了PS3和X360版的爽快感，喜欢格斗游戏的玩家不要错过。

●SCEJ出品，移植自PS3平台的卡片对战游戏《审判之眼 神谕的巫师》发售，游戏玩法类似《游戏王》，玩家需要不断战胜对手赢取更多强力的卡片。

●《真·三国无双 联合突袭2》在近日放出了特别体验版，该体验版的存档可以继承到正式版当中，不过特别体验版不能和之前两个版本的体验版进行联机。

以前看皮克斯的动画总觉得勉强算是优秀，因而也对电影界对其高得离谱的褒奖有些疑惑不解。不过最近重温近几年的皮克斯动画，却有一种被“震撼”的感觉！可能是由于小翔工作的原因，开始更加关注电影中的诸多细节，也因此被完完全全地征服了，皮克斯不愧是目前3D CG动画界的世界最强者，将技术和艺术融合得如此完美的3D CG动画工作室当真是无出其右！

文 Hilde 编 盲先知 美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

光环视频收录

無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ

游戏前作独特的玩法给很多玩家留下了印象。在前作结束时，众玩家就知道“眼镜厂”又挖下了一个大坑。经过前面几辑前线的介绍，相信不少玩家已经被本作的信息吊足了胃口，下面就让笔者为大家带来本作的攻略。

NINTENDO DS

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦サーガ

NBGI	RPG	2010年2月25日	日版
1人	2Gb	6279日元	无对应周边

系统篇

操作介绍



地图操作	
十字键	控制角色移动
A	调查
X	打开菜单
Y	打开世界地图
战斗操作	
↑、↓	选择队员、敌人
←	发动援护攻击
→	换人连续攻击
↑	发动支援攻击
A	普通攻击
B	取消战斗
Y	发动必杀技
X	打开战斗菜单
L	防御
R	快速显示状态

地图

和前作的地图相比，本作基本没有任何改进，地图要素依然少得可怜。在在世界地图中，玩家会遇到的要素有城镇、迷宫和港口。城市其实就是一个菜单，玩家可以选择去一些花钱来回复的旅馆，购买装备、道具的商店或是一些发展剧情的选项。港口在剧情发展到一定程度后可以使用，玩家能在几个港口间自由移动。在世界地图和迷宫中的大部分区域中，玩家会踩地雷式遇敌，敌人的强度与地图相关，本作中杂兵战依然可以100%几率逃跑。

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

人物属性

在菜单“ステータス”一项中可以查看角色们的属性。除了这些数值之外，每位角色还有自己的“特殊技能”，这些技能会在每次轮到角色行动时随机发动，也有一些技能要满足特定条件才有几率发动。要注意的是，每位角色都带有一个负面效果的特殊技能，如果在关键时刻发动的话就只能说是RP不好了……

LV.	角色等级，获得一定的经验值会升级。
EXP.	经验值，在战斗胜利后会获得，用必杀技结束战斗会获得1.2倍的经验修正。

NEXT.	角色下一次升级所需的经验值。
HP	角色的体力，减为0时角色会战斗不能。在战斗结束后，战斗不能的角色会自动复活，本次战斗不获得经验。如果战斗中前排队员全部战斗不能则会GAME OVER。
SP	角色的精神力，使用援护、特殊技和精神指令时会消费SP。
ATK	攻击力，越高对敌人的伤害越大。
DEF	防御力，越高自己受到的伤害越小。
SPD	速度，影响角色在战斗中的行动顺序和回避敌人攻击的几率。
TEC	技量，影响角色的命中率和发动会心一击的几率。
CRT	会心率，影响角色发动会心一击的几率。
EVA	回避率，影响角色被攻击时敌人MISS的几率。
GRD	格挡率，影响角色被攻击时GUARD的几率。

战斗

本作继承了之前的手动战斗系统，每个人物都有一些通常技，战斗时玩家需要给人物排出一个5招的出招表，这样在战斗中依次按A键，角色就会依次用出玩家排列的通常技。通常技会消耗COM值，在角色使用了5次通常技或是COM值不足时，玩家还可以有一个短暂的时间使用必杀技等攻击，如果什么都没有做这位角色的战斗就结束了，之后就会轮到下一位角色行动。角色出招时，玩家也可以按键取消当然招式发动下一招，如果时机合适还会有F.G奖励。除了这样的普通攻击之外，玩家还可以通过菜单选择发动一些特殊技，有群体伤害、回复、加强等效果。

1.光标：通过十字键上下移动，选定攻击对象或精神使用对象。
2.信息提示：显示敌人、角色或所使用的精神的名称。
3.行动标志：表示当前为角色行动，下面的SET字样表示玩家当前使用的是哪套预设技能。
4.HP显示：显示当前选择目标的HP。
5.Frontier Gauge：界限槽，简称F.G，相当于必杀槽。我方角色共用F.G，攻击、被攻击、成功取消、击倒敌人和使用道具、技能、精神都能让F.G长度上涨，如果长度达到100%我方角色就可以使用威力巨大的必杀技。
6.SP：当前行动角色的精神点数。
7.COM：当前行动角色的行动值，使用通常技、特殊技和道具时会消耗COM，COM不足则无法进行相应的行动。每次进入战斗时角色的COM都为100%，之后每次角色行动前都会回复50%。
8.援护次数：当前可以使用援护、支援攻击的次数，随着角色等级上升。

1.伤害值：招式所造成的伤害数字。不同颜色代表了不同的伤害状态。红色数值为正常伤害，白色字体CRITICAL为出现了会心一击伤害增加。黄色字体GUARD表示攻击被防御，蓝色字样MISS表示攻击未击中，BLOCK表示敌人处于防御状态，这三种情况下伤害都会减少。



2.落地标志：玩家连技中断时会出现叹号标志，敌人有可能进入BLOCK状态或是发动强制回避。
3.连击数：玩家当前的连击数。一套招式结束后，玩家会获得连击数10%的COM值加成，如果消灭了一个敌人的话，还会获得等量的F.G加成。另外，一场战斗结束后，玩家队中的角色会回复SP，数量为战斗中最大连击数的10%。
4.行动次数：系统根据玩家配招和COM计算出本次攻击剩余的行动次数，最大为5次，显示为0时玩家就无法再使用通常技了。
5.敌方回避槽：随着玩家的攻击这个槽将会积蓄，其数字越高，玩家连技中断时敌人发动强制回避的几率越高。
6.援护攻击、支援攻击和连续攻击角色显示。

异常状态

我方和敌方的一些招式会附着有异常状态，对于战斗会有不小的影响。本作中个别BOSS也会吃异常状态，在攻克BOSS时这些异常状态也有了用武之地。

图标	名称	效果	持续时间
	HP毒	回合开始时HP减少上限的20%	5回合
	SP毒	回合开始时SP减少上限的20%	5回合
	黑暗	TEC－50	5回合
	减速	SPD－50	5回合
	气绝	无法行动，被击中时受2倍伤害	1回合或到被击中为止
	麻痹	50%几率无法行动，不能参与连续攻击	3回合

强制回避

如果玩家连续技不慎中断，敌人就有一定几率发动“强制回避”，接下来的所有攻击均不造成伤害，玩家的行动也会被强制停止，敌人更有可能发动反击。本作中玩家角色被攻击时也可以发动强制回避，要发动条件有三：F.G槽在50%以上；角色血量在30%以下，敌人使用的是普通单体攻击。满足这三个条件时，玩家角色的身边会出现一个叹号，按A键即可强制回避。这个系统算是给游戏中敌人超高的攻击力作出的一些让步，避免玩家角色太容易被秒杀。

交互指令

在前作援护攻击和连续攻击的基础上，本作又增添了两个新的指令：支援攻击和援护防御。支援攻击和援护攻击类似，都是叫出其他角色来进行攻击，不过援护攻击是让后排的角色出现，而支援攻击是让事先配备好的支援专用角色攻击。援护防御也是加强防守的系统，玩家角色被单独攻击时，如果后排有角色，就可以消耗5点SP让其进行援护防御，防御时受到的伤害会减少。发动援护防御后，这两名角色将更换前后排位置，并且援护出场的角色本轮内不能行动。最后，在战斗中玩家可以选择“交代”指令调换前后排队员的位置，代价是消耗50%的COM值。





精神

既然是《机战》那就少不了精神，前作中非常好用的“爱”、“博打”等精神本作中依然存在，另外又新增加了很多强力的精神，下面就列出所有精神的作用。

爱	我方全体回复100%的HP（战斗时仅前排）
足かせ	敌方全体SPD下降10%，持续2回合
祈り	解除指定队员的异常状态
应援	指定队员获得“努力”效果
觉醒	自身的COM最大值上升至120%，持续3回合
搅乱	敌方全体TEC下降10%，持续2回合
加速	自身的SPD提高15%，持续3回合
感应	指定队员获得“必中”效果
气合	自身COM回复30%
奇袭	同时获得“加速”、“闪き”、“必中”、“热血”的效果
绊	我方全体回复50%的HP（战斗时仅前排）
奇迹	同时获得“ド根性”、“气魄”、“加速”、“努力”、“幸运”、“魂”、“见切り”的效果
期待	指定队员回复20点SP
气迫	自身COM回复50%
恐怖*	自身COM减少30%
切り札	同时获得“突击”、“必中”、“情热”、“电瞬”、“热血”、“两断”的效果
激励	指定队员COM回复30%
结界	我方全体免疫异常状态，持续3回合

幸运	战斗结束时获得资金1.5倍
高扬	自身攻击时敌人浮空高度变高，持续3回合
号令	我方全体在下次攻击是支援数量加1
孤高	自身COM最大值上升至150%，持续3回合
言灵	敌方全体ATK下降5%
鼓舞	我方全体COM回复30%
根性	自身HP回复50%
混乱*	获得SP毒效果
士气	我方全体CRT上升15点
集中	自身TEC提高15%
修炼	同时获得“努力”、“幸运”的效果
情热	下次攻击时F.G上升率2倍
信念	自身免疫异常状态，持续3回合
信赖	指定队员HP回复30%
狙击	指定敌人一定几率气绝
脱力	敌人回避槽下降50%
魂	下次攻击时攻击力2倍，但不会出现会心。覆盖“热血”效果
直击	下次攻击时第一击必定破防
式占	为指定队员添加随机精神效果
手加减*	下次攻击时ATK降为1
铁壁	自身受的伤害降低30%，持续3回合
电瞬	下回合开始时自己必定先行动
斗气	指定敌人一定几率麻痹
斗志	自身CRT提高15点，持续3回合
毒舌	指定敌人一定几率中毒
ド根性	自身HP回复100%
突击	下次攻击无视敌人的体重
ド迫力	同时获得“ド根性”、“孤高”、“直击”、“热血”、“霸气”的效果
努力	战斗结束时，自身获得的经验值1.2倍
热血	下次攻击造成1.5倍伤害，但不会出现会心
霸气	F.G全满
博打	为自己添加随机精神效果
八卦	为随机指定的队员回复20点SP
必中	下次攻击中不会出现GUARD或MISS。防御方的“不屈”与“闪き”优先
闪き	下次被攻击时所有攻击全判定为MISS
不屈	下次被攻击时所有攻击全判定为GUARD
复活	指定队员以50%HP状态复活
舞踊	解除我方全体异常状态
补给	指定队员COM回复30%，SP回复20点
见切り	同时获得“必中”、“闪き”的效果

*这几个精神仅在“博打”、“式占”等效果中出现



序章

未知的开拓地——“无限边境”，这就是世界的名字。虽然上次的激战打破了世界之间的传送门，将几个世界融合在一起，一些从未见过的世界也出现在了新的“无限边境”中。虽然世界合为一体，但是隐藏在其中的威胁似乎还在暗中蠢蠢欲动……

修罗之国——波国的霸龙之塔中，修罗战士刚炼之阿雷迪（アレディ・ナアシュ）正在向师傅辛蒂报告现在新世界的情况，虽然原生种的头领被打败，但是似乎原生种并没有完全消失，世界中又出现了很多神秘的黑色晶石，同时，守护霸龙之塔的罗刹机阿鲁古安（アルクオン）也失踪了。妖精国的公主涅秋（ネージュ・ハウゼン）则告诉众人，在附近发现了猫战车，说明这里应该离妖精国不远。于是辛蒂让阿雷迪护送公主回国，顺便找到并驾驭罗刹机。

在对话结束后，玩家可以来到附近的红色记号处储存游戏，这样的存盘点在迷宫中有很多，而在世界地图上玩家是可以随时存盘的。出门后向右走来到猫战车ジャイアント・マーカス号中，第一个迷宫里的敌人很弱，路上遇到的石块可以按A键破坏，以后也会有很多可以破坏的场景，其中很可能隐藏着宝箱或道具。这里的敌人不强，玩家可以适应一下游戏的手感，HP不足时可以用道具来



回复。进入迷宫后会遇到一些特殊的墙壁要按住A键来爬，松开的话角色就会落下。在动力室里会遇到前作BOSS之一的袁安，虽然她会全体攻击招术，但是我方两名角色都有高效的回复精神，注意保持HP在一半以上不被秒杀即可。BOSS在HP低时会使用“闪き”，随意攻击一下消耗掉即可。战斗之后将袁安收为支援角色，玩家可以在菜单“编成/模拟战”一项中为每位角色配备支援角色以发动支援攻击。一直向右走会遇到罗刹机阿鲁古安，它却不为阿雷迪的霸气所动。这时操音之哈默林（ヘイムレン・シルバ-ド）出现，原来他是来抢夺罗刹机的，几句话后进入BOSS战。BOSS会使用“集中”，一套连技下来不仅伤害高，还会附加麻痹状态，一定要小心应对。虽然战胜了哈默林，但是罗刹机依然不听阿雷迪的号令，它带走了城市中的黑色晶石消失了，而哈默林也赶在众人之前去追逐罗刹机。

镜头一转来到フォルミッドヘイム，艾雪（アシエン・ブレイデル）被派遣至西北方的传送门调查，结果在这里遇到了KOS-MOS。和KOS-MOS消灭了传送门中出现的怪物后，她表示想回到自己的世界，所以要前往战舰シュラ-フェン・セレスト使用那里的传送门。出门后在灭魏城门口遇到锡华姬，她要去找多萝西研制破坏黑石的装置，于是艾雪将她们送到ミラビリス城门口就分开了。

这时的战舰シュラ-フェン・セレスト里正发生着奇妙的事情，两名从异世界穿越而来的人双双失忆，上演了一出脑残戏（=_=）。控制阿克塞尔（アクセル）和阿露菲米（アルフィミィ）向左走遇到电梯，从电梯里上来的人竟然是前作的主角哈肯（ハーケン）和他的机器人幽灵（ファントム），几句话没说到一起双方打了起来。这一战是剧情战斗，3回合后就会自动结束。阿克塞尔和阿露菲米两人是同一个单位，玩家可以先适应一下他们的攻击方式。哈肯告诉他们，曾有另外两个人也曾穿越到这个世界中来，所以他认为阿克塞尔和阿露菲米不是坏人，并邀请他们到自己战舰中检查身体……由于电梯坏了只能爬墙下去，下面有一处障碍物要玩家按住方向键并连点A键才能推动。

回到猫战车这边，涅秋决定回妖精之国，而一旁的猫佬卡兹（カッツエ）建议他们先到附近的武酉城看看。于是阿雷迪一行开始向武酉城进发。

第一章 天衣无缝的公主

武酉城，两人遇到了万事屋的老板士浪，又在忍者首领乙音的指引下来到皇宫中见到了国王。国王提议让他们见见神夜公主，从城市菜单中选择“不死樱　祭坛の间へ”来到神夜所在的祭坛，刚聊了两句，就有忍者报告城里遭到了攻击，众人赶忙赶回城里。这里的路上有很多要爬墙的地方，有许多宝箱在等待玩家的发现，卡兹也会作为支援角色加入。在祭坛的入口处，阿雷迪一行人遇到了甘德三兄弟之一的海拉·甘德（ヘラ・ガンド），她是一个名叫アグラッドヘイム、与修罗波国为敌的组织的成员。

BOSS战　ヘラ・ガンド

BOSS的攻击力不是特别高，但是她的群体攻击会附加SP毒状态，而单体攻击则会附加黑暗和麻痹状态。由于三名队员都有回复HP的精神，所以解好各种异常状态就成了这一战的关键，神夜的精神“祈り”能发挥很大作用。BOSS会使用电瞬、闪き干扰我方的攻击节奏，在HP低时还会使用热血。看到BOSS的HP不多时要优先回复，避免被她热血后群体攻击秒杀。

为了确认敌人的情况，神夜加入了冒险的队伍。大家决定去エスメラルダ城塞找多萝西，毕竟她曾经作出过破坏红石和蓝石的装置。要去城塞必须经过以往的海底世界ヴァルナ・ストリート，而在迷宫中，主角一行又遇到了甘德三兄弟之一的乔姆（ジョーム・ガンド），正当乔姆要出手时，一个熟悉的声音出现了。



BOSS战　ジョーム・ガンド

这是一个相当暴力的BOSS，BOSS全程有一定几率使用热血，刚刚加入、等级不高又没有装备的哈肯如果碰上热血的话会被直接秒杀。另外，BOSS的单体和群体攻击都有几率附加毒或SP毒状态，被毒一下就少了1/5的HP或SP，相当危险。虽然开战时只有BOSS一个，但是第二回合他就会叫出两个杂兵来支援，好在杂兵吃各种异常状态，利用哈肯的精神狙击可以晕住杂兵后不管。另外，BOSS也会使用铁壁，这时候最好先不要攻击BOSS，把杂兵清理掉再说。

第二章 流浪的赏金猎人

出现在众人面前的果然是哈肯，他加入队伍后众人一起对付BOSS。打跑了乔姆后继续前进，这里的路上可以发现墙上的一张手配书（通缉令），相当于游戏中的支线任务。玩家收集全了某一套手配书后，就可以去挑战隐藏BOSS。这些隐藏BOSS实力非常强大，最好在有了一定的等级和装备基础后再去挑战。在出口处会遇到前作的鱼人女海盗船长安（アン・シレーナ），她也被哈默林控制了，将其击败后她会作为支援角色加入，并邀请大家上她的海盗船。从这里开始，玩家就可以使用各地的港口了。

BOSS战 《 アン・シレーナ 》

安也会使用热血和铁壁，加上超高的攻击力，照样秒杀我方队员，玩家除了保持满血之外就只能祈祷她在用了热血之后使用威力稍低的范围攻击了。消灭了杂兵后会有增援，不过杂兵并不是很强。她的攻击会附带减速效果，影响不是特别大。哈肯的狙击有很低的几率对BOSS生效，而袭安的支援技能也能让BOSS中毒，不过几率低到可以忽略不计……这里有一个小技巧，如果用异常状态攻击敌人显示MISS，那就说明该敌人还是有可能会中这种异常状态的，如果敌人对某种异常状态完全免疫的话会显示RESIST。

在海盗船上，哈肯接到艾雪的通信，但是由于黑石的干扰通信中断，于是一行人来到艾雪所在的战机ネバーランド查看情况。从海盗船原地出来向下走来到“ネバーランド前部”。刚进入迷宫有一场强制的杂兵战，没有难度。这个迷宫中有很多可以破坏的大箱子，很多箱子后面的路中都隐藏着道具。在动力室遇到鞠音后，她打开了附近标有“Level 4”的门，这里附近有很多道具，注意收集。进入LV4门后遇到了艾雪（编号为W07）与W06加尔蒂娅（カルディア）对峙。



第三章 编号・0系列

虽然前作的战斗中W06已经机能停止，但现在又重新启动了，并且失去了之前的记忆，结果还是打了起来。战斗前艾雪会加入，如此一来我们就可以在战斗中使用援护攻击和援护防御了，活用援护防御可以有效防止BOSS加了精神后秒杀我方队员。击败W06一次后乘电梯来到下层，在这里遇到了W系列的另一台机器人W03皮特・佩恩（ピート・ペイン），他不仅和受伤的W06在一起，还召唤出了被改写了程序的夜（ナハト）来对付我们。这时哈肯也唤出他的机兵幽灵加入支援角色的行列。

BOSS战 《 カルディア 》

虽然会使用斗志增加会心率，但BOSS的攻击力不是特别高，而且群体攻击只会打两个目标，总体威胁不是很大，倒是旁边的杂兵群体攻击伤害非常高，最好第一时间解决掉，几回合过后来支援的杂兵也要优先处理。BOSS血量低时会使用加速和闪き，看到她用闪き时，就先随便打两下把精神效果消耗掉再全力进攻。

BOSS战 ナハト

不愧是机器人，果然皮糙肉厚，连BLOCK槽都比普通BOSS长，一些招术Hit数少的角色可能需要两招才能破防，这里要先把Hit数多的招术放在最前面，或是用支援攻击来破防。BOSS的体重比较重，要注意技能连携的时机避免被强制回避。这里建议HP保持在80%以上，基本就不会被BOSS秒掉了。要注意BOSS的HP低时会使用热血，一旦遇到的话最好使用援护防御来抵挡。

主角击败了夜之后，W03见势不妙带着W06和夜跑掉，注意这个房间后方还有道具可拿。之后众人修整一下后前往多萝西的エスメラルダ城塞找她要破坏黑石的道具，谁知城塞被人袭击了，众人立刻赶往城堡内部，在城塞的武器库中，大家遇到了躲在这里的锡华。

第四章 桃源乡的舞姬们

一番交谈后锡华加入队伍，锡华的速度很快，并且有“应援”，有了她之后队伍的练级效率会大大提高。在城塞中可以遇到不少上一作中见过的谜题，从电梯上去来到多萝西的房前，没想到在这里遇到了T-elos，找不到KOS-MOS，她把气都撒在主角一行身上，这自然又少不了要打一场。

BOSS战 T-elos

被称为“恶魔KOS-MOS”的她在各种特点方面都和KOS-MOS比较像，很高的攻防属性威胁不小，虽然速度比较慢，但是她会使用加速，经常会打乱我方的连击顺序。在用了热血之后秒杀我方队员的情况很难避免，但是活用援护防御和强制回避能减少损失。在保证队员存活的前提下慢慢磨BOSS的血吧。



战斗过后，破坏最右边的石柱上可以拿到“金の绵棒”，插入中间猥琐石像中即可打开多萝西密室的门。在房间中调查左边的八音盒，房间中哈肯老爸的铜像会转身，按下上面的按钮又会出现新的秘道。秘道中是另一个迷宫，这里有很多雕像，连按A键可以破坏掉，再踩雕像下面的按钮就会出现新的道路，一些道路中隐藏着道具。在秘道的终点，主角一行遇到了被哈默林控制的多萝西与妖精一族王室世传的最强机械铠妖精机“フェイクライド”。战斗过后多萝西恢复了神智，但是妖精机却逃掉了。

BOSS战 ドロシー/フェイクライド

难度较高的一场战斗，两名BOSS的HP都相当多，妖精机有着普通攻击就秒杀我方队员的实力，还会使用加速、电瞬等精神；多萝西攻击力平平，但是使用了斗志后也不容小视，推荐战斗之前在附近练练级，并提前用道具回复好HP与SP。多萝西吃毒、麻痹、气绝等各种异常状态，控制住她后用毒造成伤害也是个不错的选择。

多萝西告诉大家，妖精机是她在ドゥルセウス封墓里捡来的，而且破坏黑石的道具她也作出了样品——一双特殊的手套，不过不用说，这手套肯定是被哈默林抢去了。为了找回这口气，多萝西作为支援角色加入，玩家还可以在她这里买到一些饰品，海盗船里也能买到新东西了，玩家可以多补充一些复活药，后面会经常用到……回到ヴァルナ・ストリート中遇到鱼人BOSS乔姆的地方，发现这里的黑石果然被哈默林破坏了。在里面主角一行遇到了赏金猎人马克（マークハンター），他告诉主角们，敌人的组织似乎掌握着什么可以随意传送的装置。



第五章 连接百之夜之物

刚和马克分开没走两步，就遇到了甘德三兄弟的长兄巴纳（ヴァナー・ガンド），以及刚刚提到的“传送装置”。这台装置中嵌着一名少女，似乎她就是装置的一部分。既然遇到了敌人的机密物品，战斗自然是不可避免的。

BOSS战 ヴァナー・ガンド/？？？

这里虽然也要对付两名BOSS，但是他们的攻击力都不是特别高，玩家角色的生存压力不会特别大，可以多用一些提高攻击效率的精神。“传送装置”攻击会让人气绝，不过她的HP略少一些，可以先把她和前来增援的杂兵解决掉，但要小心她HP低时使用热血。巴纳在HP低时会使用强力精神奇袭、再动，一回合内会造成大量伤害，最好节省神夜的SP，在关键时刻用全回复的精神爱来补满。

击败了他们后，巴纳命令名为“百夜”的少女启动传送功能逃掉了，大家继续前往封墓。进入封墓在这里遇到了猫商人琥魔，这家伙拦在众人面前的原因并非被控制，而是被哈默林用钱收买了……打败琥魔之后她作为支援角色加入，她的支援能力是有一定几率发动幸运增加获得的金钱，建议平时把她作为前排人物的支援。长长的楼梯走完之后有一个需要解谜的场景，这里要将推动地图中央的人面石像，之后附近会出现一个石柱，按下上面的按钮后道路就会打通，重复四次就能继续前进。继续前进，众人发现这里的传送门果然开始运作了，而这里有一名穿着敌人制服的男子，谈话后得知他叫做洛克（ロック・アイ），这时沙夜也出现了，并站在敌人一边。洛克扬言要召唤出“新世界的魔兽”来对付众人，结果众人发现他召唤出的是小牟……

第六章 新世界的魔兽

小牟看到以前的战友自然立刻加入了我方，恼羞成怒的洛克联合沙夜向众人攻来，不过发现自己不敌主角一行后就逃掉了。玩家按下这里左侧的绿色按钮能开启新的道路，来到封墓的管理人库蕾奥（クレオ・グレーテル）的房间里。这里遍布着点心的味道，玩家要破坏场景中的大块点心取得“太阳のエプロン”、“キャンディアンク”和“ヘビの帽子”，并分别放在场景中的三个雕像上，这样即可在打开新的通路之后遇到管理人库蕾奥，不过她也被哈默林控制了，要教训她一顿才能让她醒过来。从后面的门立刻可以来到龙寓岛，琥魔的商店就在这里，玩家可以修整一下，然后向左上方的战舰シュラーフェン・セレスト进发。

BOSS战 ロック・アイ/沙夜

两名BOSS的攻击都会附加各种异常状态，玩家角色经常无法正常行动，这是本战中的最难点。建议用战前把神夜放在后排，这样可以随时通过“交代”指令把她换出来回复HP和异常状态，她自己也有免疫异常状态的精神信念。沙夜HP低时会使用魂，可以用援护防御或是强制回避化解，相比之下，洛克HP低时的热血就显得不疼不痒了。

BOSS战 クレオ

BOSS在攻击力方面并没有特别出彩的地方，不过她的攻击会附加各种异常状态，相当烦人，要利用神夜的精神来避免和解除各种异常状态。BOSS会召唤杂兵来支援，好在杂兵并不强，可以很容易处理掉。BOSS在HP低下时会使用热血，这时需要注意队员的血量。



第七章 向着力量的意志

进入战舰之后遇到在这里寻找传送装置的KOS-MOS，她加入之后向左边走下电梯，会遇到洛克提到的里格（リグ），他曾经入侵过修罗们的霸龙之塔。将其打败后向右走可以打开备用电源，回到遇到KOS-MOS的大厅中打开控制系统，然后上层最左边的电梯就可以使用了。众人来到战舰中传送装置的所在，阿雷迪感觉到这里有异样的霸气，在这里果然遇到了哈默林，他的目的是来到这里的罗刹机アルクオン。远有一干人等被控制的仇，近有抢夺罗刹机的怨，一场战斗在所难免。

打败哈默林之后他竟然放弃罗刹机逃跑了，看来事件背后还隐藏着更深的谜团。不过已经顾不上那么多了，罗刹机正站在战舰中的传送装置中，似乎准备启动它。为了阻止它再度逃掉，阿雷迪奋力冲上前去。不过即使击败了罗刹机，它仍然不肯承认阿雷迪，还是传送走了。这时传送门中却出现了一个身影，原来这是来寻找KOS-MOS的MOMO，她虽然找到了KOS-MOS，但是自己却回不去了。众人从这里的门出去，发现这里原本挡着路的黑石被破坏，这肯定是哈默林干的，这时收到鞠音的通讯让一行人前往ネバーランド后部。

BOSS战 リグ

看似BOSS只有一个人，但是接下来的几回合他就会叫出杂兵，这些杂兵会使用不屈等精神，比较难缠。BOSS的攻击力不俗，能够秒杀我方成员，依然要注意好回复。现在我方的后排队员已经相当多了，利用换位可以衍生出不少战术。



BOSS战 ヘイムレン

这一战的两个杂兵都会用精神，也会群体攻击，如果运气不好被杂兵和BOSS连续发动群体攻击基本上就是灭团。像KOS-MOS的铁壁、锡华的不屈等防御性精神一定不能省。而哈默林的攻击会带有麻痹属性，流程中这时应该已经获得了有麻痹无效属性的饰品，给神夜这样有解状态精神的角色带上吧。

BOSS战 アルクオン

按照机兵皮糙肉厚的一贯传统，罗刹机也是个需要慢慢磨死的BOSS。不过BOSS却有着直接秒杀我方队员的攻击力，如果在这里等级不到25级左右就很难保证角色的存活，看到BOSS使用单体攻击最好使用援护防御。由于BOSS的体重比较重，所以会在连击方面造成一些困难，玩家可以用高扬、突击等精神来对应。

第八章 尘归尘 土归土

前往ネバーランド后部的路上，我们可以先在アブリエータ城补给一下复活药和其他道具。进入迷宫后来到W系列的调整室，调查右边房间里的按钮可以打开调整室的门。两位失忆者躲在W07的调整槽里，调查之后阿克塞尔和阿露菲米正式加入。他们是同一个单位而且有男有女，所以男女专用的装备他们都能用，不过不能同时装两件……从右边的路走出去会遇到嗜光者（アークゲイン），打败它后阿克塞尔似乎想起了什么，不过还没等他仔细考虑嗜光者就逃掉了。在这里调查后，众人发现W系列机体的一些异常，W05似乎没有启动就被强行带走了。之后在另一个房间中再次遇到W03，他这次留下了黄昏（アーベント）对付我们。在战斗后，阿露菲米与黄昏发生了感应，黄昏作为支援角色加入。



BOSS战 アークゲイン

BOSS会全程使用热血和必中，也会使用不屈来防御。它的连续技可以轻易打出将近3000的伤害，援护防御和精神是少不了的。BOSS的群体攻击会附加气绝状态，最好在战前装备免疫气绝的饰品。在血量低时BOSS会自动回复HP，不过量很少可以忽略不计。

BOSS战 アーベント

这个BOSS的攻击力比刚才的要低一些，即使使用了斗志后单独威胁也不大，但是和杂兵的群体攻击配合起来就很要命。由于BOSS每回合都会自动回复5800左右的HP，所以最好先集中灭掉杂兵和增援后再集中火力攻击BOSS，BOSS的HP低时会使用见切り，

收复黄昏后前往战舰的LV3区域，却发现这里无法通行。这时接到鞠音的通讯，来到南部的居住区找到她后，开启附近的后备电源更新钥匙卡，之后就可以进入LV3区域。W03在这里发动了PTP代码控制了艾雪，并向我方发起攻击。战败后W03命令其他两台W系列机自爆以消灭主角一行并摧毁整个战舰。不过阿克塞尔已经有了救下W17自爆的经验，所以这次发动DTD代码救下W07也不在话下……恢复正常的艾雪重新加入我方，众人向アブリエータ城进发。

BOSS战 ピート/カルディア/アシエン

3位BOSS的单体实力都不很强，只有W06的单体攻击有秒杀我方队员的能力，她还会使用闪き、热血等精神。W03会使用集中和加速，他的群体攻击会附加减速和黑暗效果，不过影响不是特别大。这里艾雪会中各种异常状态，推荐将其气绝或麻痹后将W06和W03逐个击破。

第九章 无限之国的爱丽丝

发生剧情后恒奈加入支援队伍，打开了城东门后大家来到哈肯的战舰中，交换信息后众人得知ミラビリス城的传送门似乎启动了，主角一行人就向着传送门出发。进入迷宫后要注意这里的杂兵会使用各种附加状态的群体攻击，非常烦人，如果不想过多纠缠可以把锡华放在前排并装上各种增加速度的装备，进入战斗后她一般会第一个行动，直接逃跑就可以了。在一个石像到处乱跑的房间中调查石像会进入杂兵战，获胜后石像会被破坏，将所有石像破坏后就会出现隐藏的楼梯，之后就是一场比较艰难的BOSS战。

BOSS战 T-elos

T-elos的攻击力非常高，即使使用了铁壁也很容易被她发动必杀技而秒杀，更不用说她还会使用斗志和热血等提高攻击力的精神。她的EVA值比较高，不用必中或集中的话打她还会出现很多MISS的情况。旁边的两个杂兵也不是等闲之辈，在攻击我方的同时还会回复自己的HP，相当难缠。这里最好在战斗前蓄满F.G槽，能够在开战后第一时间全力开火。

获胜后T-elos告诉众人，《异度》的三人都是被什么力量召唤而来的，之后就乖乖离开了。众人继续前进，在一个场景中又会遇到石像，击败后它会变成箱子供垫脚用。之后会遇到一个推箱子的谜题，这里玩家需要把特定符号的箱子推到地上相应的符号处。在迷宫最深处的传送门处，主角一行见到了沙夜与敌组织的另一位成员希尔德（ヒルド・ブラン），她发动能力要吸取众人的灵魂，正在危急关头传来了一声英雄的呼喊："住手！"终于，最后一名队员有栖零儿加入队伍，与主角共同对抗BOSS。

BOSS战 ヒルド・ブラン/沙夜

又是一场有难度的战斗。两个杂兵会使用热血，和BOSS一起攻击的话很容易导致灭团。虽然杂兵吃异常状态攻击，不过命中的几率很低。希尔德的攻击除了伤害高外没有特别出彩的地方，而沙夜不仅能给我方附加异常状态，群体攻击还会为自己回复大量HP，另外她还经常使用闪き，有时一回合打的还没她加的多。如果感觉太难打的话最好先在附近练练级再挑战BOSS。阿克塞尔达到30级之后能学会群体攻击招式"光刃闪"，加上他本身有热血精神，于是成了对付大量杂兵的不二人选。

击败了二人后，洛克带着两部百夜出现，虽然百夜原本是沙夜的东西，但是洛克却不愿归还，带着百夜和希尔德走掉了。于是沙夜决定加入我方，并告诉大家，会吸收灵魂的是异界中アクゥラドヘイム城塞中的一颗树。从附近的传送点传出迷宫后向右来到灭魏城。

第十章 Rare Hunter

在灭魏城中发现了罗刹机和夜的踪迹，众人向城内部进发。从一条水路来到夜的面前，这次终于可以将其收服了。调查这里闪光的位置能够打开电梯，到达上层之后遇到锡华的朋友守天，虽然他想要和众人一起去解决事态，但是被锡华阻止了。在水池附近看到哈默林和罗刹机，但是水池里传出的力量让罗刹机变得疯狂并跳下了水。想追查罗刹机的去向，先要解决哈默林。

BOSS战 ナハト

BOSS一如既往地有着秒人的攻击能力，而且在血少时会使用切り札并群体攻击造成大量伤害。防御方面它会使用铁壁而且BLOCK槽超长，推荐使用直接破防的精神来应对。BOSS身边的两个原生体杂兵会不断复活，最好是让它们陷入气绝或是麻痹、黑暗等状态并放在一边不管，集中火力轰BOSS。这里神夜的特殊技“月魅酒”能发挥出不错的效果，不仅能够稳定回复HP，还能拼拼运气看会不会获得强力精神，如果出了一些终极精神就会对战局产生很大影响。

BOSS战 ヘイムレン

同一个敌人要打数次似乎已经成了系列的特色，哈默林的招术玩家应该已经很熟悉了，除了附加麻痹属性之外的威胁并不是非常大，但是玩家还是要小心他和杂兵一起发动群体攻击，一定要注意HP的回复。先清掉杂兵就好打多了。



虽然击败了哈默林，但是他并没有交出手套的打算。关键时刻MOMO变身，使出了《异度》中专门夺取稀有物品的招式“Rare Hunter”钓来了手套。现在我们有了破坏黑石的能力，终于可以送涅秋回妖精之国了。

第十一章 机械之灵魂

由于现在能够破坏黑石，之前迷宫之一些被晶石围住的宝箱就可以去拿了。霸龙の塔、ヴァルナ・ストリート、エスメラルダ城塞、シュラーフェン・セレスト和ミラビリス城里都有一些可以去拿的道具。这里强烈推荐到ヴァルナ・ストリート找到里面的饰品“人鱼の泪”，作用是全异常状态无效，非常实用。

来到エスピナ城，城的上方有一道诡异的彩虹，在城中看到一株奇怪的植物，神夜说感觉到了和不死樱类似的力量，原来这就是能够收集灵魂的ヴェルトバオム树！将其破坏后来到地下区域，这里会遇到带毒的地形，绕着走就不会有太大问题。旁边房间中的两座雕像需要推到一起，再去调查左边房间中的机关就能打开旁边的门。这里存放着妖精王室代代相传的魔镜，能够回答任何问题。（这精灵公主完全就是白雪公主……）众人问的第一个问题就是妖精机的下落，而魔镜回答它就在城中。想要继续使用镜子时却发现周围有力量的干扰，这时一名女性修罗突然出现想要抢夺魔镜，她就是哈默林曾经提到过的冻镜之格露妲（ゲルダ）。

BOSS战 ゲルダ/毒牛头/毒马头

两个毒兽自然擅长用毒，HP毒和SP毒都是很讨厌的状态，要第一时间解除。这两个家伙的HP并不是太多，可以优先把他们解决。格露妲会使用攻击3人的群体攻击，虽然攻击力一般，但是会附加减速状态，被连续攻击两次就麻烦了。依照惯例，BOSS的单体攻击会秒人，精神和援护是必须的。

虽然打败了格露妲，但是毒牛头和毒马头却放毒气抢走了镜子。打碎附近的镜子能够启动1楼的门，然后经过3楼的藏书库来到公主的卧室，众人发现涅秋母亲的灵魂被束缚在妖精机中，为了收服妖精机，也为了解放母亲，涅秋决定与妖精机一战。

BOSS战 フェイクライド

BOSS的攻击力一般，但是速度快且会经常再动，连续行动两次还是很要命的。好在这场战斗中没有杂兵干扰，可以集中火力猛轰BOSS。BOSS的回避率比较高，用必中等精神可以提高攻击效率。



收服妖精机后来到谒见之间，利用机体破坏障碍进入后发现这里有一颗巨大的吸魂树，KOS-MOS被树控制，这时T-elos加入我方进行战斗！

BOSS战 リグ/KOS-MOS/百夜

不愧是我方攻击力最高的队员之一，KOS-MOS就算到了敌人一边也是秒人的好手，好在她速度和防御能力都不是很高，先把她击倒会有很大帮助。而百夜用了热血之后也会很有威胁。

里克在HP低下时会使用再动与不屈，所以建议留到最后再打。异常状态对KOS-MOS有效，不过几率相当低。

出城之后大家发现城上方的彩虹消失了，原来那就是被吸取的灵魂。这时传来骷髅头艾泽尔的通信，众人赶往フォルミッドヘイム。

第十二章 黑暗骑士

在オリトリア的几个塔之间奔波过后，一行人来到バレリアネア塔，在这里遇到了甘德三兄弟中的两个和马克，不免又要打一场。

BOSS战 ヴァナー/ヘラ/マークハンター

甘德兄弟在之前已经见过，巴纳还和之前一样会在HP低时使用各种强力精神，海拉几乎没什么威胁。这两人因为实力较弱能够快速击破，推荐优先消灭掉。最后剩下的马克是块硬骨头，攻防能力都很强，利用连续攻击来一口气造成大量伤害从而击败他吧。

马克告诉众人入侵这里的其实是W03和W10，之后向塔内继续前进，途中会遇到一些地方需要按下机关才会出现新的道路，之后就会遇到W03和W10，击败他们后W10嗜光者作为支援机加入！从后面的传送点来到オリトリア北塔，再从这里的传送点来到バレリアネア塔的顶层，虽然要传来传去，但是这里路并不复杂。在塔的顶层，众人终于见到了敌组织アグラッドヘイム的首领伽古恩（ガゲン·ラウズ），他果然使用着W05的身体。伽古恩正准备解放这里塔中的邪恶灵魂，一定要阻止他！战斗后大家来到オリトリア北塔，发现塔里的灵魂已经被传送到了ヴィルキュアキント，众人立即前往这里。

BOSS战 ピート/アークゲイン

本战中的杂兵非常讨厌，只要玩家不打倒W03，杂兵就会无限增援，好在杂兵可以用各种异常状态控制住，放在一边不管即可。两位BOSS会全体附加异常状态的招术，用之前拿到的人鱼の泪可以对付。W03会在HP低时会狂用强力精神切り札，最好控制他的血量，在他血快要红的时候连续攻击一口气干掉他。嗜光者也非常强力，会使用铁壁、不屈等精神，打起来非常费力，使用热血时还会带来团灭的危险。它在HP极低时会回复HP，不过量不是特别大，可以无视。

BOSS战 ガゲン/ロック

洛克依然是用各种异常状态干扰我们，先把他消灭后就会发现伽古恩似乎并不强，也不会使用什么太强力的精神，可以轻松搞定。

第十三章 轰击 霸之破坏者



在ヴィルキュアキント，主角一行发现了前作的隐藏BOSSヴェーゼント・リヒカイト，原生种果然没有被完全消灭，它们的灵魂还存在，这时阿露菲米也回忆起了自己的身分。继续前进会遇到三兄弟的乔姆，少不了又是一场战斗。打败他后进入一个传送点，众人发现现在所处的位置竟然是前作的最终关卡，而在深处，罗刹机已经被原生种BOSSヴァールシャイン・リヒカイト所依附，想要消灭它就只能打败罗刹机。

BOSS战 ヴェーゼント

BOSS的全体攻击会附加减速，而单体攻击则会让人麻痹，并且会使用魂、再动、电瞬、铁壁等精神，并且会在HP少于一半后开始自动回复。BOSS的GRD值似乎比较高，不用必中的话会发现攻击大多被格挡。这一战没有杂兵出现，可以慢慢磨，实在打不过的话建议在附近练练级。

BOSS战 ジョーム

这些杂兵不会复活也不会有增援，可以用零儿或是阿克塞尔的范围技+精神快速清理掉。BOSS的HP低时会使用铁壁，非常折磨玩家的耐心。另外，BOSS全程会使用热血，被秒后就用道具或是精神复活吧。

BOSS战 アルクオン

不愧是原生种的BOSS，会一直召唤原生种杂兵支援，杂兵会附加麻痹和黑暗状态，最好是控制住后不管。罗刹机最后的挣扎非常强力，用了电瞬和魂之后玩家即使用防御精神或援护防御也免不了被秒，注意复活倒下的队员即可。

击败罗刹机后，它终于承认了阿雷迪并加入我方。回程的路上整个迷宫开始崩溃，玩家要在9分钟内逃出整个迷宫。这里的倒计时在战斗时也会继续，而且战斗均不能逃跑，必须要速战速决。逃出后来到アブリエータ城，修整一番后向トレイデル都市进发。

第十四章 战士与猎手

在哈肯老爸的提示下，通过菜单选择“地下街トレイデル・ボーデン”来到新的场景中，在这里遇到安、多萝西和库蕾奥的复制品（这游戏的宗旨就是BOSS不打个两遍以上就没完），这些复制品是格露妲利用精灵公主的魔镜复制出来的。继续前进会遇到战士罗亚（ロア）加入支援队伍，之后就再次遇到被敌人收买的马克。打败



他后从后面的出口出门，来到冰冻地区。在这里，众人见到了一台陌生的罗刹机，打倒它之后，总算是暂时阻止了冰雪的蔓延。众人向アイスベルグ监狱进发。

BOSS战 クレオ/ドロシー/アン

又是RP之战，三个BOSS连续群体攻击=GAME OVER，而且他们还会附加各种异常状态。好在BOSS们也吃异常状态，如果能附加上黑暗或是麻痹等状态就非常有利了。

BOSS战 マークハンター

马克还和之前一样硬，所以先解决三个杂兵比较好。BOSS的回避和格挡率都很高，最好先用必中或感应再攻击。

第十五章 修罗的盛宴

不愧是修罗的监狱，这里的杂兵都相当强力，刚才曾经打过的罗刹机クロノス也是杂兵之一，没事就会来个魂什么的……在左下角的牢房里见到毒马头和毒牛头，将其击败后得知敌人又在准备利用不死樱。在水牢里看到魔镜，不过魔镜已经坏掉了，只留下三个复制人需要对付。

BOSS战 百夜/毒马头/毒牛头

毒马头和毒牛头吃异常状态，而且HP是杂兵级的，可以简单地消灭掉，百夜热血加群体攻击的威胁也不是太大，只要快速干掉这两个牛头马面就不难打。

BOSS战 カッツェ/キュオン/ヘンネ

三个BOSS连发范围攻击是引发战败的最危险因素。几个复制品同样会吃异常状态，给他们全部附加上黑暗状态后能使他们造成的伤害大减。猫男会使用斗志，用后几乎每个攻击都是会心，打人非常疼，最好集中先把它消灭。而袭安在HP少时会使用奇袭，最好留在最后解决。

迷宫的最深处就是哈默林与格露妲的所在，他们想要利用战斗锻炼他们自己的罗刹机アルコンテス，再利用魔镜将其复制，从而诞生最强的修罗军团。击败了他们之后，阿雷迪却没有作出致命一击，他告诉二人，放弃生命就是逃避责任，作为修罗绝不能逃避，于是哈默林和格露妲就这样离开了。处理完了修罗的事情，先回到霸龙之塔向师傅汇报情况，再去不死樱继续拯救世界的征程。

BOSS战 ゲルダ/ヘイムレン

两台罗刹机杂兵在HP低时会使用魂，加上它们有群体攻击招术，最好优先秒掉，好在它们吃异常状态。另外两个BOSS的招术都见过了，哈默林会使用加速和热血，格露妲则有斗志、必中、铁壁、不屈、再动等精神，可以留到最后再解决她。两个BOSS的异常状态攻击可以用结界来抵挡，等中了再解很可能就来不及了……

第十六章 贯通世界的沙罗双树

虽然武西城里的商店有不少好东西出售，不过这里推荐玩家绕一点路到龙寓岛奸商猫的店里消费，因为她店里的东西出售各角色的专用装备，质量要好不少，不过价钱也更贵。在武西城里，众人发现不死樱上也出现了彩虹，这里果然被伽古恩利用了。在不死樱中遇到甘德三兄弟，他们的目的果然就是要把不死樱变成另一颗吸魂树。击败他们后，三人的灵魂被树吸收了。而在不死樱的中枢，里格正把守着灵魂的通道，战斗



过后他的灵魂也被吸收，神夜尝试封印不死樱，但是灵力的流量实在太大，看来只剩下一条路可以走：通过不死樱和アグラッドヘイム直接的连接直接前往异界。

BOSS战 ジョーム/ヴァナー/ヘラ

三兄弟已经打过很多次了，也没有什么新招，HP低后会乱用各种精神的巴纳最好留到最后解决，而实力最弱的海拉可以优先解决。

BOSS战 リグ/百夜

在把百夜打倒之前杂兵会无限增援，所以这一战首先要消灭百夜，之后再处理杂兵。由于百夜会用不屈和闪き，要注意耗掉她的精神。里格的攻击力不俗，还会用再动、电瞬、热血等精神，加上他速度很慢经常最后一个行动，如果这时用了再动和电瞬就相当于连续行动3次，有时即使加了精神还是会被他秒，只能说是成事在天了。

第十七章 遥远的战斗 开幕

终于来到了吸魂树的所在，进入中枢シュテルベン・シュロス后遇到W03，击败他之后，他发动了ATA代码炸开了附近的墙壁。在迷宫深处遇到了事件的罪魁祸首，他们的目的就是用灵魂培养吸魂树，最后消灭现在所在的世界并转移到新世界。主角一行当然要阻止他们的企图！击败洛克和希尔德后，他们的灵魂被树吸收，而伽古恩则从树中获得了新的力量，变身成为了スヴァイサー。最终决战过后，玩家就可以欣赏大快人心的结局了。



BOSS战 ピート

两台伪幽灵会使用斗志、铁壁和热血，由于其HP并不是很多，推荐首先消灭，可以节省下不少SP。W03的招术也见怪不怪了，必中、加速、电瞬的威胁都不是很大，留意他HP少时使用的切り札即可。

BOSS战 ガグン・ラウズ/ロック・アイ/ヒルド・ブラン

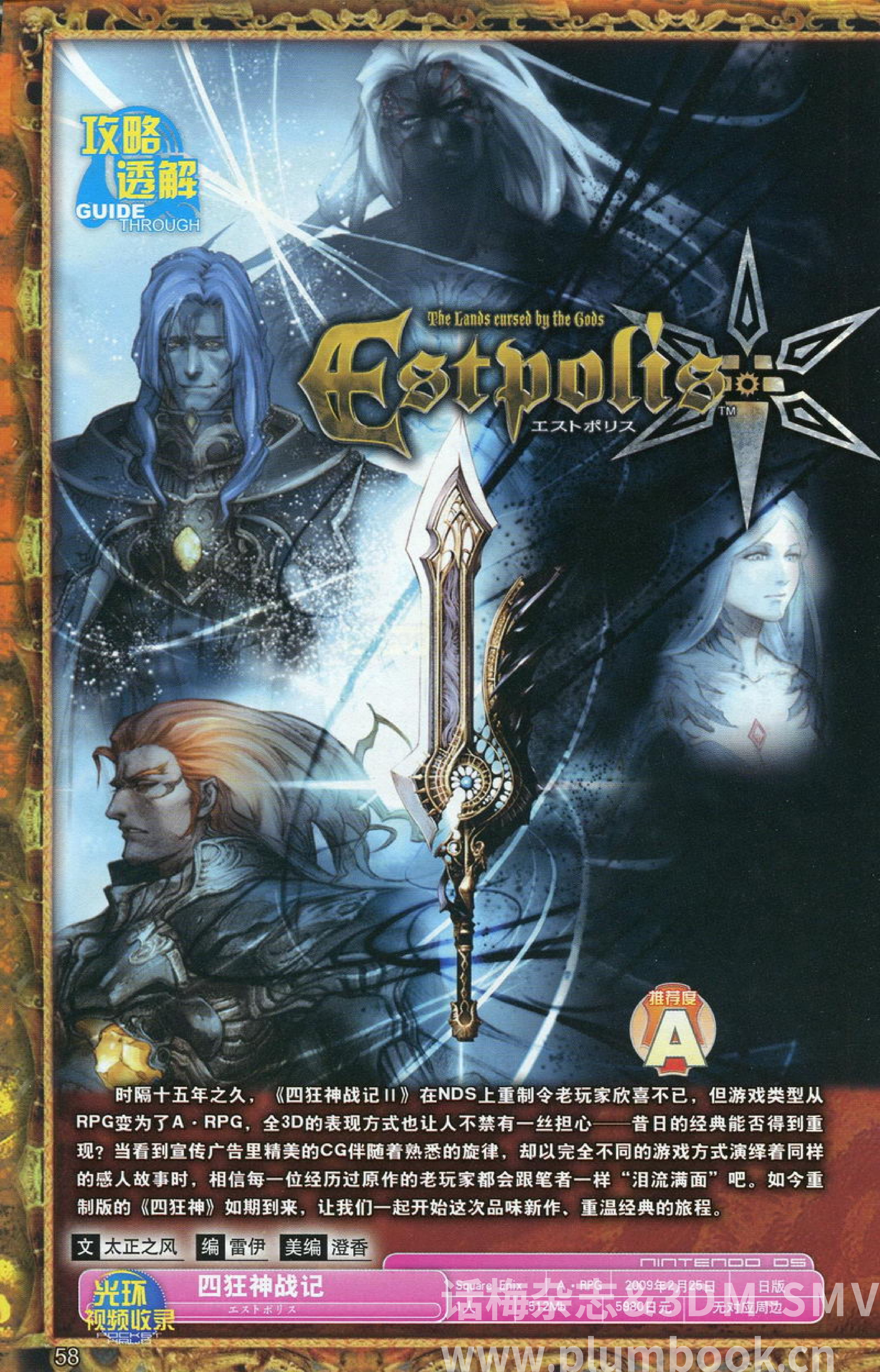
又是很看运气的一场战斗，三个BOSS攻击力都不俗，而且都会使用大量的精神，如果他们连续行动就会直接秒杀我方全团，玩家可以先集中火力消灭比较弱的洛克或希尔达，少一个BOSS之后生存压力会小不少。洛克会用各种状态攻击，使用结界就能应付。

BOSS战 スヴァイサー

BOSS体重非常重，不用高扬或突击的话相当难连，利用涅秋的特殊技给全员加上高扬效果之后会好打不少。BOSSHP降到40%以下后会使用非常强力的精神战栗，同时附加再动、电瞬、热血、必中和不屈，由于BOSS本身速度慢，所以这招一出差不多会连续行动三次，运气不好遇到它使用范围攻击就会直接灭团。毕竟是最后一战了，无论有什么强力精神和道具就全用上吧！

玩后感

游戏继承了前作的平衡性设定：敌人心情好就可以随意秒杀我方角色，即使平时的杂兵战，遇到敌人连续行动时灭团也是家常便饭。游戏整体难度不低，但是属于那种难得让人恼火的设计，即使费尽全力击败了一个BOSS也没有太多成就感，大部分时间都在感慨：这次我运气真好，BOSS竟然没秒掉我。缓慢的节奏和生硬的剧情设定也给游戏拖了后腿，不过游戏中的欢乐成分确实很足，各种吐槽、穿越、搞笑桥段让能看懂的玩家相当享受。



时隔十五年之久，《四狂神战记 II》在NDS上重制令老玩家欣喜不已，但游戏类型从RPG变为了A・RPG，全3D的表现方式也让人不禁有一丝担心——昔日的经典能否得到重现？当看到宣传广告里精美的CG伴随着熟悉的旋律，却以完全不同的游戏方式演绎着同样的感人故事时，相信每一位经历过原作的老玩家都会跟笔者一样“泪流满面”吧。如今重制版的《四狂神》如期到来，让我们一起开始这次品味新作、重温经典的旅程。

文 太正之风 编 雷伊 美编 澄香

NINTENDO DS

光环视频收录 POCKET HALO

四狂神战记
エストポリス

Square Enix	A・RPG	2009年2月25日	日版
1人	512Mb	5980日元	无对应周边

系统解析

迷宫操作

键位	作用
十字键	角色移动
A	回避/调查/举起/放下
B	跳跃
X	特技
Y	攻击/扔出
L	切换特技
R	蓄力，可后续X或Y
START	打开菜单
SELECT	下屏幕切换

画面解说（上屏）



①HP与IP：分别是体力槽和怒气槽，使用特技需要消耗IP，其会自动恢复。

②当前特技：当装备着的武器拥有2个以上蓄力攻击技时，可通过L键进行切换。

③杀敌奖励：击倒敌人能得到固定的经验和金钱，如果继续追打给予其额外伤害的话（黄色数字表示），还能掉落附加的经验和金钱。有时还会掉落绿色的“デルデ”，可以用来换取道具。玩家控制的角色将得到100%的经验，队伍中其他人也可以得到50%。

画面解说（下屏）



④当前场景的地图：地图上绿色箭头表示角色朝向；蓝色和紫色箭头则用于指示需要前往的目的地；橙色、绿色及其他小标志则表示解谜的机关。按下SELECT后可用触控笔拖动地图。

⑤控制角色头像：用触控笔点击头像可直接进行角色切换，在连续攻击时可以用来取消硬直。

⑥リセト：令场景内物品和角色都回到“リセトポイント UPDATE”时的位置。

⑦テザー：作用为直接脱出迷宫或城镇。

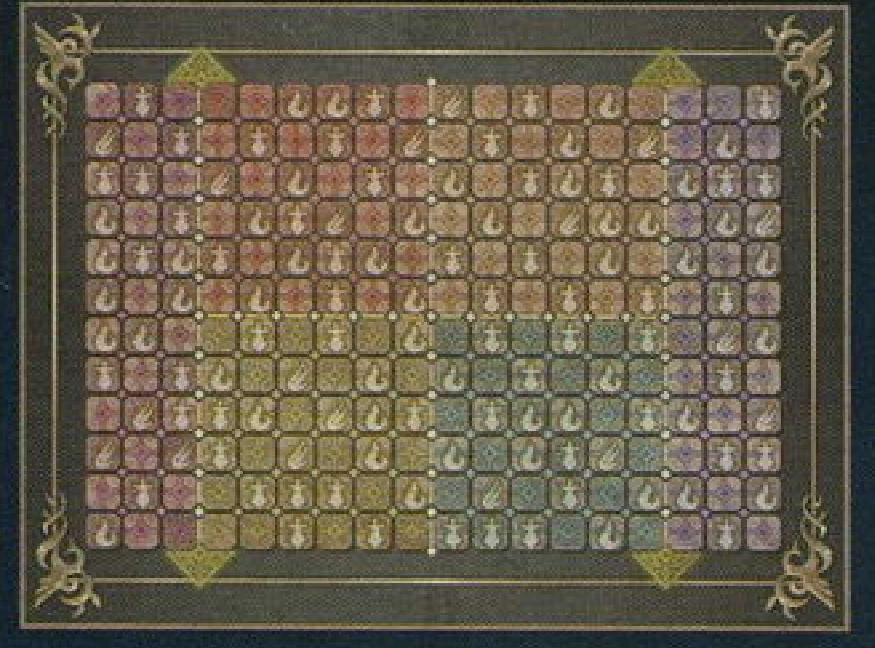
角色基本资料

角色的基本资料中，STR影响攻击和防御力，INT影响魔法攻击和魔法防御，GUT影响IP恢复速度，CTR影响会心几率。下方的5个图标分别是火、水、雷、冰、圣属性的攻防。

游戏中还有4种异常状态，分别是：

毒	1分钟内HP徐徐减少，但不会致死
麻痹	1分钟内攻、防降低，给与敌方伤害减半，受到伤害翻倍
睡眠	10秒钟内角色沉睡，不受任何控制
恐怖	1分钟内IP为0

魔石系统

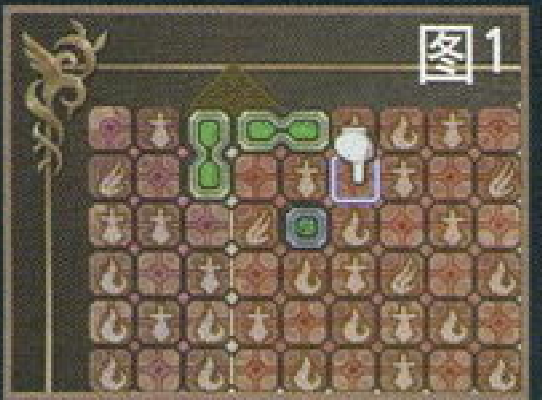


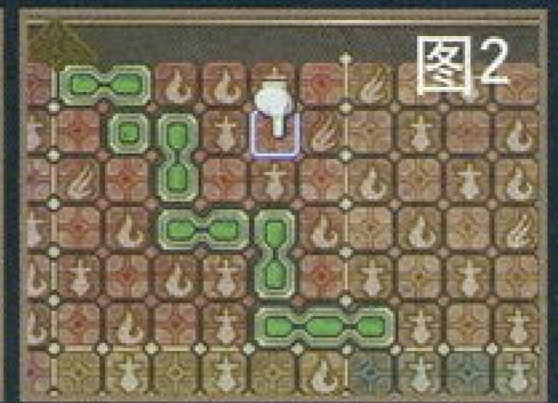
魔石板如图所示，面板被划分成了6个区域，分别对应游戏中的6位可操作角色。当光标移动到某格后，上屏幕左上方所显示的名字，就是该区域对应的角色名称。

在魔石板的上下各有两个三角形箭头图案，即起始位置。初始的魔石摆放必须与箭头相邻，这样魔石上的数值才能强化角色能力，否则魔石显示为暗色，摆放在魔石板上也没有效用(如图1)。后续的摆放只要能与起始箭头边的魔石连在一起，就能发挥作用(如图2)。

板上还有众多图案，这些是魔石板的特殊效果。如果有图案的格子上摆放了魔石，并且该魔石有效的话，那么相应的特殊效果就会加到角色身上。具体效果可参看表格。

"魔石合成"系统开启后，可以花钱来强化魔石。其等级提高的同时，属性加成会有相应提升，同时颜色也会发生改变。合成时需要选择两块魔石，第二块魔石在确认合成后会消失，成为第一块的经验。当经验槽涨满后，魔石就会提升等级，颜色也会发生变化。同等级的魔石相合成，将直接提升1级，最大可以提升到Lv4。


图1


图2

魔石板特效一览

效果名称	作用
炎攻击+10	攻击附带炎属性伤害，炎攻击+10
炎耐性+10	受到炎属性伤害减轻，炎耐性+10
水攻击+10	攻击附带水属性伤害，水攻击+10
水耐性+10	受到水属性伤害减轻，水耐性+10
雷攻击+10	攻击附带雷属性伤害，雷攻击+10
雷耐性+10	受到雷属性伤害减轻，雷耐性+10
冰攻击+10	攻击附带冰属性伤害，冰攻击+10
冰耐性+10	受到冰属性伤害减轻，冰耐性+10
圣攻击+10	攻击附带圣属性伤害，圣攻击+10
圣耐性+10	受到圣属性伤害减轻，圣耐性+10
最大HP+50	HP上限增加50
最大IP+20	IP上限增加20
IP回复速度上升	IP恢复速度上升，IP恢复速度+45
IP消费カット	抑制IP消耗量，IP消耗−8
武器ダメージUP	武器造成的伤害增加，武器伤害补正率+0.2
魔法ダメージUP	魔法造成的伤害增加，魔法伤害补正率+0.2
状态异常回复强化	从异常状态恢复所需的时间减半
全状态异常耐性	全异常状态发生率降低，全异常耐性+20
转倒耐性	受到攻击也不容易跌倒
浮き耐性	受到攻击不容易浮空
吹き飞び耐性	受到攻击不容易被吹飞
よろけ耐性	受到攻击不容易摇晃
落下ダメージ无视	落下时不受伤害
通常攻击キャンセル	普通攻击后可用跳跃取消硬直
WAキャンセル	使用特技后可用跳跃取消硬直
CAキャンセル	蓄力攻击后可用跳跃取消硬直
Wジャンプ中通常攻击	二段跳时普通攻击与一段跳时相同
突き上げ	攻击容易令对方浮空
打ち下ろし	攻击容易将对方击倒
体势崩し	攻击容易令对方摇晃
突き飞ばし	攻击容易将对手吹飞
追い讨ち	对跌倒的对手伤害增加
打ち上げ（高）	把对手打浮空时的高度增加
アタックアーマー	蓄力攻击中受到伤害的话，行动被中断的几率减半(仅1次)
チャージアーマー	蓄力时受到伤害的话，行动被中断的几率减半(仅1次)
フィジカルアーマー	受到最大HP的8%以下伤害时，行动被中断的几率减半

剧情攻略



序



将世界破坏，然后迎接再生。数千年来不断重复的，正是由神所掌控的破坏与再生的历史。然而人们却渐渐将历史遗忘。当漂浮在空中的神之遗迹“虚空岛”散发出异样的波动，大地被笼罩在紫色的暗云之下时，空中传来的是令人不寒而栗的声音。“通告大地上的生灵，吾名为加德斯，主司破坏之神。大地将由吾摧毁，之后重获新生。居住在地上的所有生命哟，遵从神的旨意，成为大地重生的基石吧！”

就在世人因神的旨意而陷入恐慌之时，马克西姆（マキシム）与雷克萨斯（レクサス）驾船追向了从虚空岛飞出的红色光球。

ソーマ神殿

在神殿1F按A调查机关，选择“装置を动かす”，到达上层后不断击倒圆形平台上的怪物便会出现道路。击倒敌人后有时会出现宝箱，这种宝箱内道具有随机性且拿取后就会消失，下文迷宫中的宝箱一览不包括此类情况。来到最上层后与巨像展开战斗，此战胜负不影响剧情，只要利用翻滚躲过拍击，然后攻击巨像右手背的红色弱点，待其露出腹部的弱点后跳起砍一刀便能结束。巨像消失后一块巨石从天而降，马克西姆虽然避开但仍受了重伤。就在主角面对出现在面前的破坏之神加德斯（ガデス）束手无策之际，神秘的女子爱丽丝（アイリス）出现，在逼退加德斯后，她告诉马克西姆世界曾多次被破坏，每到这个时刻都会出现击败众神、拯救世界的“波动勇者”，而马克西姆正是拥有这种波动之力的人。但要击败神，单凭一个人的力量是不够的，马克西姆需要展开旅行，去寻找其他拥有强力波动的战士，指引“波动勇者”正是鲁斯巫女的使命，她也决定与马克西姆同行。



丰收の町エルシド

三人返回艾尔希德（エルシド），缇娅（ティア）早就等得不耐烦了。



缇娅是马克西姆的青梅竹马，当她旁敲侧击地表达爱意时，粗神经的主角却丝毫没有察觉。爱丽丝的出现更是让这位可爱的小姑娘误会，引发了一场闹剧。剧情后前往缇娅家中与之对话，再去与村中浇灌菜园的大叔阿鲁巴特（アルバート）对话，得到“ハーブ”。返回缇娅家中后两人便开始共餐，虽然制作和上菜过程都很有气势，但“幻之鱼”却没有想象中的美味，不过两人还是吃得挺开心。饭后前往雷克萨斯研究所，对话后选择“ああ！”便能出发。这个小村庄还有两个重要的作用：1、当剧情发展到一定阶段，或角色满足一定条件后，与阿鲁巴特大叔对话便能得到称号；2、跳到井下可以发现蛋龙，在世界中收集1、4、8个龙蛋时分别回来找它都会有特殊的事件

ゴードバン可动桥



按住A可以推动或拉动箱子，也可以拿起小木箱，按Y则是丢出，靠这两个基本动作来搭楼梯拿取桥面上的宝箱；中部链接处发生推落箱子事件后，得到波动器“リセト”，点击下屏幕箭头图标令箱子归位，再推到中央处放下扶梯。

爬下扶梯进入制御部发生事件，得到“テザー”；这里需要将左右两侧的机关搬动才能令机器运转；走到右侧下层发生剧情，按B跳跃后按X键可以向前冲刺一段距离，以此通过中部断层，注意掉落到悬崖下会损失HP。到达左侧上层后利用箱子跳到北边，拿回木箱搭梯子。搬动机关后回到中央，连按A键踩动单车，然后到右侧下层踩单车前往制御部北边。

到达北侧后依旧需要拉动左右两侧的机关，右侧有×号的地面用箱子压住可使平台上升；左侧需要先利用铁架跳到上层，再把另一个铁架推下作为支点；跳到机关边后却发现把手不见了，其实就在左边平台上。再次踩动单车机关后，在南侧平台上发现被怪物攻击的缇娅。消灭杂兵救下缇娅，原来她是想跟马克西姆一起旅行才追出来的。缇娅加入了队伍后便可离开迷宫。

宝箱

桥面：ポーション、240、ミラクロース
制御部南・下层：白衣、ミラクロス、ポーション
制御部南・上层：イモリのクロヤキ
制御部北：解毒药、レイピア、レバー、300G

水の都パーセライト

水之都帕赛莱特（パーセライト）武具店的老板杰西卡（ジエシカ）处不但可以买卖物品，还能用目前为止收集到的“デルデ”交换物品。在大统领官邸前见到英姿飒爽的塞雷娜（セレナ），拜见大统领后从其手下处得知奇怪的二人组逃到街上去了。回到街市上，城中首富大喊有贼，两个毛贼吉米&洁米（ジミー&ジェミー）搞笑一番之后脚底抹油，富翁则希望主角帮忙抢回传家之宝，答应下来后就是捉贼之旅。

タンベル废矿



利用缇娅的X键特技“抓钩”可以把远处的东西抓过来，或者钩住远处的目标进行移动，这是本迷宫的解谜关键。把绿色发光物放到圆柱内，就可以让平台上升。西南角处的宝箱，先把周围的刺壳怪物砍翻，靠近后可以举起，随后丢到晶体旁边就能把它炸碎，注意自己被炸到的话会直接挂掉。到上层后利用缇娅隔空取物的能力把木箱抓过来做垫脚石，之后让缇娅站在升降台上远距离攻击对面的开关前往上层，发生事件后先把蓝色圆盘抓过来当垫脚石，再用上层的木箱替换圆盘，最后开门进入。

来到废矿北部，这里要骑上矿车与小偷二人组展开骑车追逐战，B键是跳跃，在不停绕圈的轨道内看准时机跳跃就能继续前进。场景切换后，需要收集到5个以上的魔石才能开启大门，不过根据玩家收集到魔石数量的不同，之后获得的奖励道具也不同：5个为“心のジオパール”、6个为“心のジオベリロス”、7个为“力のジオルビー”、8个为“知のエナダイヤ”。

TIPS 翻滚回避的时候角色是无敌的，而蓄力状态在翻滚时仍然保留，此技巧在BOSS战中十分有用。

下面介绍所有魔石的拿取方法：1.用炸弹炸开东北处碎裂的石壁拿取；2.扳动机关改变轨道后，先到西北的平台，站在×号地面上用缇娅把门内魔石钩出来；3.到达南侧平台后，用缇娅连续使用抓钩跳上西南高台拿取；4.东南处不能急着把平台上的木箱推落，应先把下方的木箱推到中央搭桥，把上方木箱推落压住右侧机关后，再推动下方的压住另一个机关；5.走出右侧的坑道可以在悬崖边找到魔石；6.返回起点后调整轨道，南侧高台的木板下隐藏着魔石；7.利用刺壳怪物炸碎木箱边的晶体爬上高台拿取；8.东北角处用炸弹炸掉下层的岩石后就能跳过去拿取。返回起点处调查机关结算分数，道路开启后继续骑车展开追逐。

场景变换后又是骑车的小游戏，两个毛贼的矿车动作就是给玩家的提示，B键跳过断轨、Y键下蹲躲避岩石，比较麻烦的是一旦失误就要从头再来。最后一段45°的视角需要跟二人组同时做动作，注意把握好节奏感。最后两个毛贼掉落深渊，马克西姆等人回到出口处，却发现前来采矿的工匠杰弗瑞(ジェフリー)被怪物包围，马上上前解救吧！获胜后离开，雷克萨斯博士又发明出了“魔石板”，菜单中的魔石系统也得以开启。

宝箱

废矿：500G、ハニービー、ミラクロース、ミラクロース、レインコート

废矿·东南：レザーアーマー、ミラクロース

水の都パーセライト

来到街道西侧的工匠店铺，杰弗瑞已经用玻璃做好了传家宝仿制品，把仿制品交还给富翁，他很高兴地支付了1000G的酬金。随后得知最近有传闻说伊杜拉(イドゥラ)司祭在加德斯出现后有些奇怪的举动。离开大宅时，一位金发壮汉走了上来，刚照面就要与马克西姆一较高下。两招过后，士兵来告诉这位名叫“凯”(ガイ)的壮汉说，其恋人杰西卡被伊杜拉掳走了。马克西姆主动上前提出帮忙，随后凯也加入了队伍(与报信士兵对话可得到“解毒药”)。

タンベル废矿



再次来到废矿地区，入口右侧平台上被巨大晶体挡住的道路用凯按住R+X就能砸开通过了。废矿区域内的紫红色晶体用R+Y击碎后，有一定几率获得魔石。

进入东南区域后干掉4个骷髅，开门的光柱就会出现。击碎晶体后把铁架推入坑洞前往上层，东南角6块紫色晶体会不断复生，用凯的R+Y在其复原前全部击碎，便能得到开门光柱以及“力のテセラストーン”，前方的方形石块用同样的方法敲碎；伊杜拉离去后，先拿木板盖住地上的坑洞，



再打碎木台消灭骷髅怪，开门的光柱就会落到木板上。进入铁门后拿着炸弹跳到左侧平台，先来到小块晶体处，把炸弹往下丢的同时打碎上层的晶体，成功后得到“知のテセラストーン”。再次取来炸弹从高处丢到巨大晶体旁，待其被炸碎尚未复生的间隙迅速通过中央岩石。左侧平台上下的4个紫色晶体成功击碎后得到“闪のジオストーン”，东北角的击碎后则得到“心のジオストーン”，最后用圆盘开门。

进入废矿北，将炸弹摆放在左右两侧的机关上，再让缇娅站在中央机关处把铁门内光柱钩出来。中央平台上的3块紫色晶体击碎后得到“心のジオストーン”，击碎东南平台上的4块晶体则得到“闪のジオストーン”。从上层把炸弹扔到两块巨大晶体之间，在碎裂后便能用马克西姆的冲刺飞过去。伊杜拉再次消失后通过升降台来到上层，把左右悬崖边的巨石推下，最后用凯击碎晶体。

进入最深部后找到被抓的杰西卡，伊杜拉声称要把众人作为祭品，随后召唤出了两只怪物。BOSS战的目标是平台上的伊杜拉，他会不断召唤怪物，其间还会使用雷电来攻击我方。伊杜拉站在木台上时，迅速把木台打碎，然后给掉在地上的他与以痛击。当周围的木台都被打碎后，伊杜拉会飞到中央晶体边的平台上，此时利用凯的特技R+X可以把他震下来。想要拿到龙蛋就要用魔石尽量强化攻击力，一开始便无视杂鱼，专心寻找伊杜拉的位置，在木台全都碎裂前结束战斗就基本能入手了。获胜后伊杜拉在狂笑中消失了，凯则救回了恋人杰西卡。伊杜拉原本是个正直的司祭，但在加德斯出现后竟发生了如此大的改变，凯决定与马克西姆同行，寻找其中的原因。

宝箱

废矿・东南：ブレートクロス、知のトリアストーン、力のテセラストーン、安全第一、ミラクロース

废矿・北：シャムシール、ハンマーアックス、心のトリアストーン

水の都パーセライト

返回帕赛莱特后，发现塞雷娜正在为凯的单独行动生气。前往大统领官邸禀报事情经过，由于最近发生了不少反常的事件，大统领希望凯能去索玛神殿探寻传说之剑，而此时塞雷娜也要求同行。身为队长的她把队伍的指挥权交给了凯，凯却推托给了马克西姆，塞雷娜为此很不高兴，看来她还不承认主角的实力，但最终她还是加入了队伍。

ソーマ神殿



调查机关来到下层，通过传送点后两位男性却不见了踪影。塞雷娜的X键特技是扔出冰刃，在其飞行过程中可以用方向键来控制。本迷宫的谜题需要运用这一特性，合理利用冰刃也可以作为一个侦查地势的手段。另外由于有不少松动的平台，建议开启魔石板的“落下伤害无视”特效。用方向键控制冰刃移动绕到木箱后引爆炸弹，接下来的场景内悬浮在空中的机关，用塞雷娜的特技击打后，能让指定平台上升或下降，玩家要做的是收集场景内的3个紫色钟状物，把它们搬到箭头指示的圆盘上，就能让其开始运转。

B2处每在圆盘上增加一个紫色钟，它就会下降一层，想要令其上升只要把钟丢出去即可，这样就会回到最开始摆放的位置。降到最底层后打击中央圆柱边的开关让其开始转动，然后把钟全部扔下平台。抱着炸弹利用环绕圆柱运行的小平台来到右侧，趁炸掉木箱平台升高时迅速往东南移动。把西北圆形平台的怪物打落后迅速往左侧石台移动，然后沿北侧的岩壁攀爬，从东北的出口离开。

TIPS 一旦GAME OVER，选择“レベルブレイク”全员会自动提升5级，除了能得到一个“初心者バッジ”[illegible]品外，对游戏没有任何影响。

B3北面的岩壁依然可以攀爬，通过岩浆中的浮动平台然后搬动西南机关，岩浆中便会出现通路，随后一路在浮动平台间跳跃前往西南角的出口。来到最下层终于见到了失散的马克西姆和凯，先沿熔岩漩涡外围的平台跳跃，接着用塞雷娜的特技击打机关。一行人终于在中央平台处聚集在了一起，随后便是与3个铠甲怪物的较量，获胜后凯走上前拔起了传说之剑。

宝箱

B1・上层：ミラクロース
B1・下层：キラーエッジ
B2：ポーション、力のトリアストーン、ぷちドラゴン、ミラクロース
B3：知のテセラパール、闪のジオストーン、ミラクロース、フレイムローブ

水の都パーセライト

成功获得传说之剑后回去向大统领汇报，可此时加德斯却伴随着大地的剧烈震动现身了。离开官邸后便会发生战斗，补给道具要提前买好。加德斯初期的攻击手段不多，但由于其会不断瞬移，玩家反击的时机比较少。趁他从高空落下以及大范围挥刀时翻滚躲避，然后上前还击。给其一定伤害后发生剧情，加德斯施放了真正的力量，将水之都市变为一片废墟。之后再次进入BOSS战，加德斯的攻击威力上升，且增加了陨石和剑气斩等招式，连续的陨石攻击要根据地面上的影子做出判断，不要一味地翻滚。反击的时机与之前相同，翻滚后利用马克西姆的冲刺迅速接近BOSS展开攻击。加德斯间或会展开防御，一旦把其打翻在地就要抓紧时间追打给与其更大伤害。受到一定伤害后BOSS觉醒（有特写和台词），之后招式威力更加霸道，一旦被连招击中很可能就直接死亡。因此玩家只能冷静躲避，耐心寻找反击机会，实在打不过就适当练下级，或是去废矿刷几块魔石。如果在第二次与加德斯的交战中2分钟内解决战斗，便能得到“ガデスの剑”。

经过苦战虽艰难取胜却没能给加德斯造成实质性伤害，马克西姆一行人深感自己的无力。繁华的都市已经不复存在，但所幸的是居民们都幸存了下来，马克西姆等人重振旗鼓后准备去追赶加德斯。离开都市后得到波动器“ダブルジャンプ”，作用正如其名为“二段跳”，注意角色在二段跳时的攻击动作跟普通跳跃时不同。

グルベリック大桥

在大桥西侧爬上梯子，用塞雷娜的特技击打屏障上方浮动的机关，这样能令屏障消失。桥面上的风势很猛，一跳起就会被吹到桥下，因此平台上的宝箱暂时无法拿取。先向东走，青色的箱子可以用塞雷娜的特技打碎，用二段跳跃上断梯，击打左侧三个浮动机关可以开启桥侧面的屏障，这样风势会被阻挡，就可以回去拿宝箱了。最后一段路程需要先推动两个箱子作为屏障，然后迅速用马克西姆的连续冲刺到达无风地带。

到达灯台区域，缇娅到处乱逛寻找开关时被起降台带走。沿着灯台正面的墙壁向上攀爬，来到上层后小偷二人组现身耍宝，原来这里正是他们的基地。站在白色的平台上用塞雷娜击打机关令平台上升，随后到达最上层看到被机器人袭击的缇娅，救人要紧！机器人攻击方式为冲撞和正面发射激光，变形后背部会扫射激光柱，翻滚和二段跳都可回避，当受到一定伤害后就会发射光球，不过伤害都不大。获胜后机器人逃走，让塞雷娜站在右端面对机关，二段跳后用特技一次划过3个机关，灯塔下右侧的门才能开启。

剧情后缇娅独自离开，马克西姆奋不顾身从高塔上跳下前去追赶，之后是他独自一人面对大量杂兵

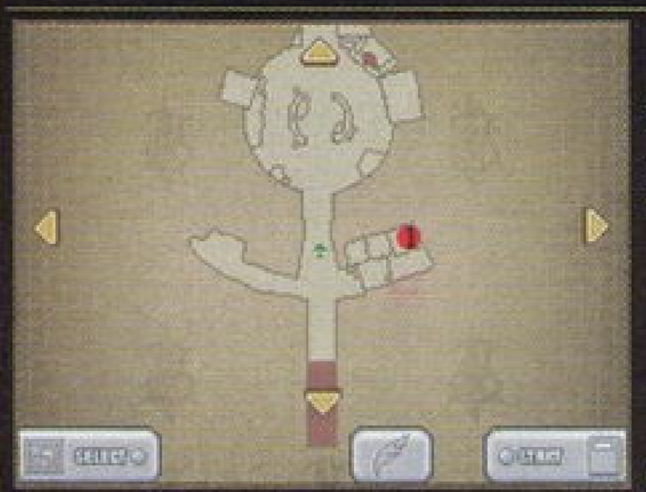


的战斗。全灭敌人后马克西姆遭到机器人的偷袭，接着便是缇娅与机器人的单挑，用她刚领悟的R+X可以在远距离对敌人进行打击，不过机器人的攻击力提升了不少，注意利用翻滚来躲避攻击和保持间距。回收宝箱后便可从大桥东侧离开，之后得到“バトルメモ”，能查看针对角色的战术和魔石配置分析。

宝箱

大桥・西：勇者のテセラストーン、フライスレイヤー、フリースソーサー、力のトリアパール
灯台・下层：知のジオパール
灯台・上层：チェーンメイル、パイルハンカー
大桥・东：ポーション、心のジオペリロス

石の城 バウンドキングダム



来到石之城巴温德王国（バウンドキングダム），沿着入口右侧的木箱跳上可以在房顶找到“心のテセラパール”（如图）。在广场，众人又见到了伊杜拉，他是为了巴温德的王子而来，随着自称“世界第一”的海德卡出现，气氛却变得欢乐起来。伊杜拉召唤出大量魔物，声称要给巴温德王国神罚，然而海德卡仅用了一招“爆裂剑”就击飞了周围的杂兵，伊杜拉见状匆匆逃走。自信满满的小王子阿雷克（アレク）说要追击伊杜拉便跑出城去，海德卡也匆匆赶了上去。

ロギスモス神殿

罗基斯莫斯，即“理性”之意，只要手持平台上的方块形波动器，靠近平台边缘后便会自动出现道路。消灭东北平台上的怪物后，石柱上就会出现开门光柱，用缇娅二段跳后把它勾过来。随后把光柱放在中央平台北的白色平台上，往西走绕到北边平台后拿着波动器靠近平台南侧，下方的白色石柱就会带着光柱上升。



神殿2F的前进方式还是同前面一样，消灭西侧平台上所有敌人后就会出现升降台。来到上层，先将波动器放在传送带上，然后爬上中部楼梯，待波动器在传送带上移动引起平台上升时往左侧迅速前进，再跳起打击机关，下方放置的平台就会带着波动器上升。在东北处用冰刃击打远端机关就会出现移动平台，站上去后再次击打机关能使其向西移动。全灭西侧平台的敌人传送带上就会出现开门光柱，手持波动器站在平台左上角，下方就会升起新的传送带，一路护送光柱到达北边平台后，开门前往下一场景。

来到3F，乘坐移动平台到达中央部分，消灭空中的敌人后波动器就会落下。到达东北平台后，站在左上角用冰刃击打左侧远处机关。来到上层消灭所有敌人，新的移动平台就会出现，西边四方的传送带处要将波动器放置在传送带上，利用二段跳在不断升起的石柱间跳跃，到达最高处的平台击打开关。在中央平台处消灭空中的敌人后，就能乘坐升降台到达神殿最上部，之后就是BOSS战了。

此战的关键是保护王子的爱丽丝不能死亡，当机械怪发出红色激光时，需要举起绿色波动器形成屏障挡在爱丽丝身前。由于最外围的平台会随着BOSS的移动而起降，这里推荐用缇娅出战，她的远程攻击只需站在圆形平台内就能打击到敌人，再配合魔石板“水攻击+10”、“武器伤害UP”和其自身称号对机械系的加成效果，能造成相当不错的伤害。攻击BOSS时打一阵就要搬起波动器挡住激光，当波动器发出电流时向BOSS砸去不但能造成伤害，还能中断其攻势，这是迅速解决战

TIPS 角色升级后不但HP、IP会恢复到最大值，异常状态也会全部恢复，存档点也有这种功效。

斗的关键因素。BOSS受到一定伤害后会落下，清掉平台上出现的杂兵后便会再度登场，打法不变。最后阶段BOSS会变成球状砸向平台，只需要翻滚躲闪后再猛攻就能取胜了。众人救下王子，但伊杜拉不肯善罢甘休，让机械怪物向平台做最后的撞击。危机时刻海德卡挺身而出，伊杜拉则再度落荒而逃。之后护送王子回城，马克西姆一行也准备继续赶路了。

宝箱

1F：ミラクロース、オベリスク
2F：贤者のトリアパール、天使の羽衣
3F：ミラクロース、愚者のジオルビー、スリットドレス

石の城 バウンドキングダム

来到巴温德王国宫殿，雷恩（レオン）王子准备宴请众人以表感谢，卫兵突然来报说加德斯出现在了帕赛莱特，海德卡随后加入，与众人一同赶回水之都。回到帕赛莱特时却已迟了一步，好不容易重建的都市再度遭到破坏。得知加德斯前往了索玛神殿后，塞雷娜独自一人前往了神殿。

ソーマ神殿

在1F调查机关，选择“上へ移动”。沿路消灭敌人向上移动，终于在最上层见到了巨像化的加德斯，进入BOSS战。这次加德斯的打法与最初没有区别，翻滚避开其下拍的手掌后，攻击其右手背的红点。当右手被攻击5次后，他就会露出腹部的核心，此时果断上前跳起来攻击。若碰到其周围的岩浆是会扣血的，可以在攻击结束下落时向后翻滚来避免伤害，在空中时还要注意回避BOSS的双手拍击。当加德斯受到一定伤害后会用巨石把平台一侧砸碎，战斗也进入下一阶段。巨像手部会增加挥舞的动作，但打法仍旧没变。当其伸手召唤巨石时，跳起猛击腹部核心就能令该行动中断。当另一侧平台也被巨石砸碎后，可以移动的只有脚下的一小块地方，不过掌握了其攻击节奏的话仅靠翻滚就能全部回避。想要快速解决战斗，就要给予腹部核心造成巨大伤害，用魔石最大化攻击力后，蓄力的同时翻滚靠近BOSS，再起跳使用武器的强力多段攻击特技，很快龙蛋便能入手了。该部分只有一个宝箱，位于上层，里面是“レッドサーベル”。

获胜后众人救起重伤的塞雷娜，一起返回了帕赛莱特。向大统领禀报经过后，他讲出了塞雷娜执意单独行动，不愿请求他人救助的原因：塞雷娜刚进入部队时曾向一位出色的长官学习剑术，在一次任务中她受到怪物的袭击，前来救助她的长官却因此而丧命。此后塞雷娜怀着深深的自责磨练自己，成为帕赛莱特最强的剑士，只是为了任何时候都能独当一面，凭自己的力量守护所有人，而不是让自己成为他人的累赘。话说到一半时大地再次发生剧烈震动，士兵来报告说索玛神殿闪耀着诡异的光辉，难道加德斯仍没有死？！



ソーマ神殿

再次来到索玛神殿最上层，加德斯的波动已经集中成了一个球体，集合众人之力却无法将其摧毁。此时塞雷娜用剑支撑着重伤的身体来到众人面前，想要助同伴一臂之力。马克西姆没有迟疑，因为消灭加德斯是所有人的希望，独自一人做不到的事，就该请同伴伸出援手。众人的波动之力终于将球体击得粉碎，但加德斯狂妄的笑声又从空中传来，在强烈的震动之后，整个神殿竟然都变成了加德斯的躯体！

队伍中只剩下马克西姆和塞雷娜两人，前进一段距离后平台被击毁，连按A键拉起塞雷娜。之后背着她避过落石一路向上攀爬，来到红色核心处时连按A键，摧毁核心后发生剧情，真正的BOSS战开始。第三次面对巨像，起初左右两侧的平台会被砸碎，不过打法没有变化。经过苦战两人终于消灭了加德斯，在神殿彻底崩塌的瞬间，两人被一道光柱传送回了帕赛莱特，原来是爱丽丝的魔法解救了两人。经历了此事后马克西姆和塞雷娜的心走到了一起，望着感情渐浓的二人缇娅选择了默默离去。“请帮我转告马克西姆，我会找到一个不输给他的人。”纵使是如此痛苦的决定，坚强的少女还是因为马克西姆童年时的一句话，强忍着没有让自己流下泪水。

马克西姆和塞雷娜的婚礼在一个月后举行，可婚礼没进行多久，便得到了城南突然出现大量怪物的消息，于是两人迅速赶往现场。看来比起礼服，还是戎装更适合这一对守护了世界的英雄夫妇。时光飞逝，这对幸福的爱侣在1年之后产下一个男婴，起名为拉尔夫（ラルフ），但这看似宁静的生活，却被伊杜拉的突然闯入而打破。抢走拉尔夫的他自称并非受加德斯指使，随后便跑到了古代洞穴，救子心切的马克西姆夫妇迅速整装出发。

いにしえの洞窟

古代洞穴是“《四狂神》系列”的传统迷宫，其特点是每次进入结构都不同，另外角色等级会强制降到1级，道具、装备和魔石也无法带入（青色字体表示的除外）。另外提醒一下玩家，魔石合成系统已经开启，在帕赛莱特和古代洞穴都可以进行合成。踩上右侧发光的装置，选择“转送装置を使う”进入迷宫。迷宫内无需解谜，大部分战斗也都可以回避，只要找到传送装置选择“次のフロアへ进む”就能前往下一层。红色宝箱内的道具随机出现，而且离开洞穴时就会被没收，金钱和经验值也会清零，不过青色宝箱内的道具可以带出洞穴，另外打怪掉落的“デルデ”同样可以带走。其他经验请参看研究心得部分。

深入地下7层后，在焦躁之间终于见到了拉尔夫，但面对握有人质的伊杜拉两人不敢轻举妄动。就在伊杜拉狂笑之时，几位同伴悄悄从后方潜入救下了拉尔夫。随后是与大量杂兵的战斗，3名后来赶到的同伴Lv都是7级，可以考虑优先派上场。由于装备和等级都较差，尽量利用闪避以自保，怪物狂暴时一定要暂时退开，只要干掉拿铁球的敌人，战斗就会结束。

伊杜拉离去后，海德卡表示雷恩王子即将与古拉塞帝国的西阿娜（シアーナ）公主成婚，然而古拉塞国王近来的举止却有些怪异，众人就是为了调查此事才聚集在一起的，而马克西姆夫妇也决定再次展开旅途，为了守护世界、以及他们的爱子拉尔夫。



TIPS 角色在城镇中停止不动一会儿，就会出现随机的同伴语音对话，遗憾的是没有字幕。

城砦都市グラッセ帝国

回到家中将拉尔夫拜托给露伊莎大婶照顾后，马克西姆一行便启程前往古拉塞帝国，古拉塞帝国有不少新武具出售，可以更新一下装备。与国王对话后没发现什么疑点，正欲离开都市，一个面色苍白的卖花少女倒在了雪地上。将卖花少女莉法（リーファ）送回家中后，虚弱的她却执意要出门去采花。爱丽丝用魔法让少女沉睡后，一行人决定代替她去冰雾山道采来花朵。

冰雾の山道



迷宫里的波动器有两种功能：将冰块推入后能形成冰面或冰块，而将红色方块推入后会喷出火焰融化冰层。到达上层后通过做出的冰桥，再沿西侧岩壁向上攀爬，之后用火焰方块融化冰冻的阶梯，随后到东边平台把下层的光柱扔到升降台上，返回波动器处把火焰方块往右侧推下，压住尽头处的×符号机关让平台上升。拿到光柱后，把波动器边上另一个方块推下悬崖做垫脚石，随后先做出冰桥，在融化冰壁前往下一个场景。

融化波动器前的冰块可以找到光柱，来到上层后把光柱放到喷口前，再利用波动器冻住它形成新的冰块，以此压住上层的机关。随后先把冰块推到升降台上，再用火焰方块压住上层的机关，待冰块升上来后造桥。到达对岸后，把刺壳怪物打翻丢入波动器，同样可以融化冰壁。最后先用东南波动器边的方块填住坑洞，再把火焰方块推倒冰面上，攻击后它便会直线滑动掉入波动器。

造桥后把对面的冰块推到喷口前，融化后可以发现光柱，利用刺壳怪物融化上层冰块后再次发现光柱，随后先前往西南平台造桥，融化西北的冰块后找到光柱。通过升降台来到山顶前，沿山壁攀爬就能到达山顶。众人正要把冰中的巨大花朵带走，却不想那是怪物。只要把植物怪消灭战斗就会结束，美丽的花朵入手。

宝箱

林道：闪のトリアベリロス、ミラクロース
山麓：1200G、王者のジオパール
中腹：心のトリアパール
山顶前：ポーション、メタルコート、力のテセラベリロス

城砦都市グラッセ帝国

回到莉法家中将花朵交给她，之后前往皇宫客房找到前来拜访的雷恩王子，却得知作为婚约纪念的红宝石天使像不见了。由于此事一旦被古拉塞国王得知很可能会引起两国间的矛盾，所以众人决定先去找玻璃工匠杰弗瑞帮忙。在帕赛莱特找玻璃工匠杰弗瑞对话，他没过多久就帮大家仿造出了玻璃天使像的赝品。

回到城中把仿造品交给王子，但这毕竟不是真品，雷恩王子希望众人找到真正的红宝石天使像，以防夜长梦多。往右走来到地下工厂进行调查，正面无法通行，只得先往右侧的梯子爬上去。把巡逻的战车引到东北角处，利用翻滚回避令炮弹炸向卷帘门，爬上梯子后调查闪烁的屏幕开启封闭的闸门，随后到西北角处调查屏幕，开启中央电梯后便可前往下层。

在B2又见到了盗贼二人组，天使像正是他们偷的。此时战车出现，引诱战车炮击打碎周围封闭的闸门，搬起里面的炸弹丢向战车，5、6发爆弹过后就能把战车抢下来。之后要控制战车前进一段路程，它会自行移动，玩家要做的是用L／R键旋转炮口，Y键发炮击毁



路上的障碍和炮台。

在工厂深处发现了两个盗贼驾驶着一辆巨型战车驶了过来，进入BOSS战。此战有两种打法，选择在底层与其缠斗的话，战车最有威力的攻击方式就是冲撞，攻击履带时不要贪多。当战车受到一定攻击后会暴走撞墙，此时走上升降台，再沿着炮口跳上战车，对露出驾驶舱外的人物进行攻击。选择在上层开战的话，战车最有威力的是积蓄能量后的大炮。平台上的机枪对战车造不成什么危害，要等BOSS发射导弹时，用武器把它打回去，打落的导弹也可以捡起用Y键扔出，这样就能给战车带来巨大伤害。待其机能停止后，依然是沿炮口爬上攻击驾驶员。获胜后红宝石天使像到手，二人组则脚底抹油。把天使像交还给雷恩王子，他则回国着手准备迎娶公主西阿娜。



宝箱

B1：メタルアーマー、力のトリアベリロス

石の城 バウンドキングダム

进入王宫与小王子阿雷克对话，在离开巴温德王国时，士兵来报说雷恩王子和西阿娜公主乘坐的船只失踪了，似乎是消失在古代洞穴附近，众人便迅速赶去。

いにしえの洞窟

再次来到古代洞穴，到达焦躁之间后发现了雷恩王子，原来袭击迎亲船的又是伊杜拉，在虚空岛之上难道还有比加德斯更加强大的敌人？来到绝望之间后发现伊杜拉，公主竟然对他千依百顺，甚至拔刀刺向了王子。雷恩的鲜血解除了伊杜拉的魔法，公主也恢复了理智，愤怒的众人向万恶的祭司发起了攻击。伊杜拉的攻击方式依然是雷击，且会召唤出机械杂兵。在他召唤杂兵时是最好的攻击时机，其他时候他则会防御住大部分进攻。建议派上缇娅，R+Y的连续攻击能造成巨大伤害，而她对机械兵也有伤害加成。就在众人要离去的时候伊杜拉抓走缇娅想把她拉进异世界，海德卡挺身而出救下缇娅，与伊杜拉一同消失了在光芒中。

城砦都市グラッセ帝国

雷恩王子向古拉塞国王质问地下兵工厂的建造目的，国王却突然翻脸将王子软禁在了客房。想再次潜入地下工厂却被警卫发现，王子建议去王座附近调查。来到王座左侧便会发生事件，一行人直接跳下进入工厂。正当众人准备破坏究极兵器时，巨型导弹已开始准备起飞。沿扶梯爬上后，马克西姆直接跃到发射的巨型导弹上。在导弹上直线向左行，一个神秘人突然出现，原来他是主司混沌之神阿蒙（アモン），古拉塞王举止失常正是他的所为。阿蒙消失后飞弹的航线改变，凯一记重锤令飞向古拉塞国的飞弹提前坠毁，幸好其没有爆炸，众人也得以生还。虽然街道被毁，但国王恢复了理智，雷恩王子与西阿娜公主也终成眷属。



豊収の町エルシド

想要前往虚空岛与神一战，必须给艾克塞里昂号增加飞行装置，众人先返回艾尔希德村。与雷克萨斯博士对话后却得知设计图被盗，从阿鲁巴特处听说偷走设计图的是个精灵族的孩子，并得知其前往不归山（帰れずの山）。

TIPS 海德卡可以装备所有种类的武器，攻击动作也会发生相应改变，不愧为"有一百种必杀技的男人"

帰れずの山



砍掉场景中的绿色植物，会发现躲在里面的精灵族女孩米露卡（ミルカ）。攻击对岸的绿色植物会出现大片荷叶，用它们在河上搭桥后继续前进。再次发现米露卡后，必须沿着其在荷叶上的路线前进，否则就会落水。到达西北处救下被怪物包围的米露卡，谁知她却并不领情，此时一位俊美的精灵族青年阿缇（アーディ）出现，但米露卡后仍不愿归还设计图，还被怪物抓走了，阿缇随即加入队伍一同赶去营救。阿缇的特殊能力是在跳跃时按住B键可以滑翔，场景最初高台上的宝箱要靠他才能拿到。

切换场景后利用阿缇的R+X锁定并攻击多个目标，便能让平台上升。岩壁上的晶体打掉后有机会得到魔石，再次多重锁定击打开关后，便要利用滑翔和空中的精灵之风来移动。消灭中央树墩上的怪物后，北边就会出现新的精灵之风，通往下一场景。

一路仍然是用阿缇飞行前进，击破飞行的蓝色水母怪后出现精灵之风，最后需要经过一段长途的滑翔前往东北角的出口，由于旋风是移动的，注意观察下屏幕的小地图。场景切换后就是与大量飞空敌人的交战，怪物的异常状态攻击较多，建议开启魔石板的“全状态异常耐性”和“状态异常回复强化”。救下米露卡后，山谷间空灵的歌声让她恢复了冷静，原来歌声来自她的母亲卡莲（カレン）。而米露卡盗取设计图的原因是研究所不断排放的污水损害了大自然，在马克西姆承诺处理污水后，她也终于归还了设计图。

宝箱

河畔：ミラクロース、ブラッディローズ
山林：ミラクロース、心のテセラルビー、イモリのクロヤキ、3000G
断崖：ミラクロース、贤者のトリアベリロス、知のジオベリロス、魂の衣

杜の里エスエリクト

与阿缇对话后选择“寝ます”在精灵之村休息一夜，离开时却发生了地震，阿蒙的声音从空中传来：“顺我者昌，逆我者亡！”卡莲的歌声有平复人心的治愈之力，想要化解阿蒙在世界上播下的恐怖和不安需要她的力量。众人决定带着她一同去各地安定民心，而阿缇则作为保镖加入了队伍。村西北的屋顶上可以找到“ミラクロース”，位置如图所示。



丰收の町エルシド

回到研究所后，博士开始着手改造飞船。众人先后前往帕赛莱特、巴温德王国、古拉塞，用歌声安抚人心并拜会各地的首脑后(古拉塞帝国是与雷恩王子对话)，阿蒙突然用魔法把卡莲抓走，与城门口的士兵对话得知奇怪的光球飞向了理性神殿。

ロギスモス神殿

选择“转送装置を使う”来到B1，接下来的房间解谜的基本要点是：举起波动器就会出现平台，把所有的平台都走过到达对岸，才能用波动器顺利开门。需要注意的是绿色平台走过一次就会消失，而且房间内不能斜向跳跃，必须要事先想好路线。B2、B3则增加了红色平台，必须每块走两次才能让它消失。下面给出3层所有房间的解谜方法以供参考。数字表示行进的顺序，直线则表示移动路线，一个平台出现两个数字的，表示要走两次。由不同的方向进入解谜房间，波动器和目的地的位置也会有所差异，但平台形状是一样的，解谜方法可以类推出来。

到达B4后与阿蒙展开BOSS战。第一形态的BOSS攻击方式用翻滚就能全部躲掉，把地面上跟他相互联系的三根尖刺砍掉，他就会失去护罩，此时上去猛攻，很快便能进入第二形态。失去护罩的BOSS攻击更为猛烈，但大多只是之前攻击方式的强化版，唯有带全异常状态的黑球伤害极大，一旦被锁定就要迅速原地攻击，争取打碎黑球。近身后边蓄力边回避，伺机强攻的话很快就能搞定。获胜后众人紧急脱出，但卡莲却还是与世长辞了。阿蒙虽死，但根据精灵族的传说，所谓“神”应该是有四个，战斗还没有结束。



宝箱

B1：知のトリアベリロス、マイスターガン
B2：ジルコンブレート、ミラクロース、王者のテセラパール
B3：心のトリアルビー、デストロイヤー









TIPS 理性神殿B1有一个房间，里面只有两个铠甲怪，经验值不低且宝箱掉落率高，用妮娅的R+Y在此刷魔石和练等级最有效率。





























杜の里エスエリクト

阿缇将噩耗告知米露卡，精灵族少女的泪水更坚定了众人击倒四神的决心。击倒四神的关键——双刃（デュアルブレード）据说沉眠在海底神殿，知道其入口的只有阿鲁巴特，原来老爷子是50年前解救过精灵族危机的勇者。返回艾尔希德村与阿鲁巴特对话，老爷子说出海底神殿的入口在不归山，并随队同行。

归れずの山

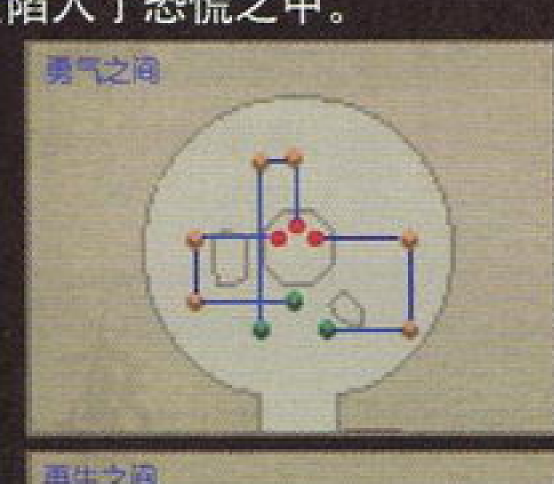


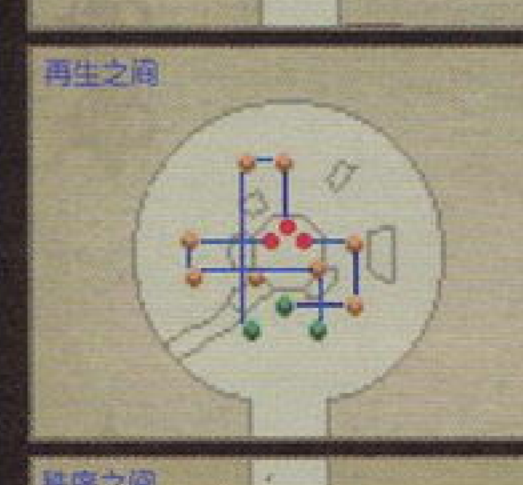
来到北边瀑布处后，阿鲁巴特启动了隐藏的移动平台，众人集中波动之力后进入了海底神殿，生命之间中央的“诞生之神”艾莉奴（エリーヌ）竟与爱丽丝有几分神似。而精灵族女性艾莲（エレイン）选择石化并非是为了守护双刃，而是为了压制其暴走的波动力。

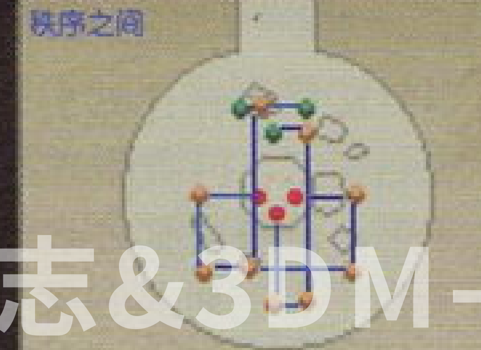
随着箭头指示来到勇气之间，干掉杂兵后屏障消失。接下来的谜题要把三条光束反射到三个接收器上，只要轻轻移动反射光柱就能让光路发生180°的改变。随后将再生之间、秩序之间的谜题都解开（方法见图）。回到生命之间时，艾莲复苏的同时双刃也开始觉醒，马克西姆和阿鲁巴特一同用波动压制了暴走的双刃。主司恐怖之神德奥斯（ディオス）随后现身，由于波动之力的差距双刃竟然飞到了他的身边。利用时间暂停能力的德奥斯一击将众人击溃，虚空岛则开始向大地发起了攻击，世界再度陷入了恐慌之中。


宝箱

勇气之间：メイルシュトローム、恋するマーメイド







杜の里エスエリクト

前往艾尔希德、帕赛莱特、巴温德王国、古拉塞帝国，将出现的魔物消灭，但人民由于恐惧德奥斯的力量不敢接纳众人，随后阿缇建议回到精灵之村从长计议。

虽然世人都因为害怕德奥斯而拒绝马克西姆，但他还是决定继续战斗下去，因为他想守护自己的同伴和所爱的人。要飞上虚空岛必须借助各地波动器的力量，而想要潜入各个城市，众人想起了盗贼二人组“吉米&洁米”。

グルベリック大桥

到达灯台后直接乘坐升降器来到顶层，两个毛贼正在排练出场动作和台词，毫无危机感的两人倒是一口答应了马克西姆的求助。在义贼二人组的帮助下，众人得以乔装潜入各个城市。虽然成功潜入帕赛莱特、巴温德王国、古拉塞帝国与首脑们相见，但还是没能成功借得波动器，众人只好返回杜の里エスエリクト。回到村中得知守护三基之塔的楼阁三姐妹苏醒了。三基之塔原本是众神创造用来监视和控制虚空岛的，其力量可以让虚空岛暂时停止。要令三基之塔的力量产生共鸣，需要带三人前往塔顶，随后三姐妹便与众人同行。

三基の塔



6人分成3个小组，分别护送姐妹三人前往三座塔顶。



勇气之塔



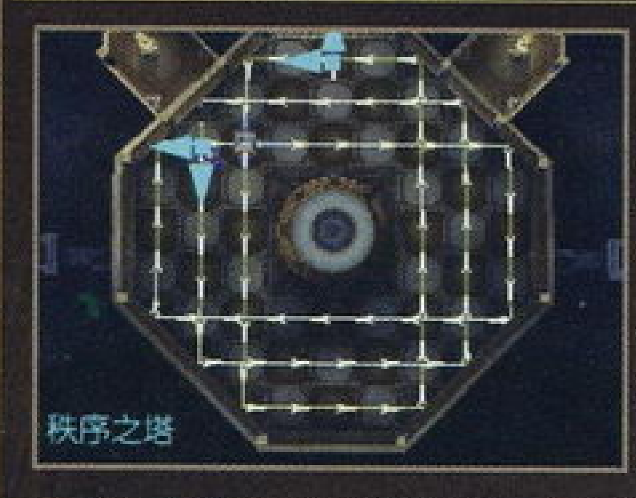
靠近边缘后楼梯就会显现，而将菱形晶体搬到台上，屏障便会消失。到达2F将敌人全灭，升降台就会启动。消灭三批敌人后来到3F，这里需要摆放箭头令波动流充满整个房间，具体解谜方式见图。





秩序之塔



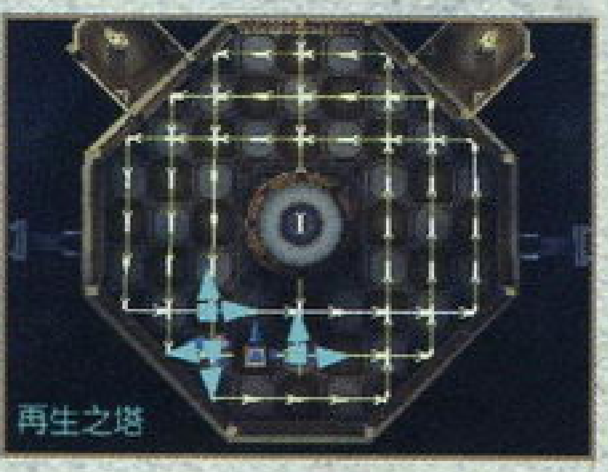


4F处踩踏平台上的箭头就能令其向相应方向移动，想要往更高处移动需要借助精灵之风。到达5F后清光杂兵，中央升降台会启动。消灭3批敌人来到6F，同样需要让波动流充斥整个空间。



再生之塔





7F一路乘坐移动平台，用缇娅的绳钩前进，北侧的机关则用塞雷娜的特技击打。8F用缇娅的绳钩向上，清空杂兵后升降台启动，注意这里宝箱中的神授之铠十分强力，一定要拿到。干掉三批敌人后来到9F，解谜原则跟前面一致。

宝箱

勇气之塔：ポーション、闪のジオベリロス、ポーション

秩序之塔：力のジオルビー、ジルコンアックス、七宝轮

再生之塔：知のテセラベリロス、神授の铠

马克西姆等人在三基之塔努力时，地上的米露卡、盗贼二人组等也在积极游说，号召人民团结起来。更重要的是，原来“最强之男”海德卡依然活着！三姐妹的波动产生了共鸣，但力量却不够，此时

TIPS 古代洞穴里小型怪物较多，推荐去前30层刷“テルア”，给与敌人追加伤害越多，掉落的几率越大。



大陆上的人们终于团结一心，决定与四神抗衡。在集结了所有人的精神波动后，强大的力量让虚空岛停止了活动。就在马克西姆准备一鼓作气冲入虚空岛时，德奥斯出现，而爱丽丝也挡住了主角的去路，原来她竟然就是主司杀戮之神——艾莉奴！真相令人震惊，但马克西姆无暇疑惑，最终的目标——虚空岛就在眼前了，承载着人们希望的他不能停下脚步。

依次前往巴温德王国、帕赛莱特、古拉塞帝国与首脑对话，终于借得各地波动器的核心。返回艾尔希德的研究所，博士开始着手改装。马克西姆叫出了塞雷娜，希望她不要参加这危险的一战，但是这种温柔却只会带给深爱着他的女子痛苦。“我们一起去，一定要活着回来，然后……回到拉尔夫身边！”马克西姆夫妇下定了决心，而凯也跟同伴们约定获胜后到他家举行派对。与博士对话选择“ああ、わかってる！”就能前往虚空岛，注意出发后就无法返回了，请玩家做好万全准备。



虚空岛

在火、水、雷，三大波动核心的推动下，艾克塞里昂号直插云霄，虽然遭到了虚空岛的猛烈攻击，但飞船还是成功迫降在了岛上。神殿里没有解谜要素，只有4场BOSS战（二周目会追加1场），由于这些战斗都与龙蛋有关，想在二周目就能挑战隐藏BOSS蛋龙的话，必须在一周目就拿到这4颗龙蛋。

前两场是与复活的加德斯、阿蒙交战，打法没有任何变化，就不再重复叙述了。除了技巧以外，攻击力是能否快速解决战斗的最重要因素。第三战面对杀戮之神艾莉奴，对于飞在空中的她马克西姆根本束手无策，只能专心躲避其攻击。浮游炮般的攻击有各种不同的组合，一周目时想拿到龙蛋7必须无伤坚持到剧情发生。这里介绍一个技巧，就是在马克西姆开启了魔石板的“落下伤害无视”效果后，站在平台边缘向外围使用X键冲刺。由于魔石板的特效，坠落后不会受到伤害，而回到平台时角色有几秒钟的闪烁无敌时间可以完全无视BOSS的攻击，如此反复轻松就能无伤坚持到剧情发生。马克西姆不愿与一直以来视为同伴的爱丽丝交战，承受了杀戮之神全部攻击的他倒在了地上。看着马克西姆渐渐熄灭的生命之火，旅行以来的一幕幕在艾莉奴眼前重现，当泪水不自觉地滑过脸颊之时，她用



波动唤回了马克西姆的生命。身为杀戮之神的她同时也是诞生之神，两个完全的对立面让艾莉奴自己也不明白哪个选择才是正确的。然而就在她选择了回到马克西姆一行人之中时，时间再度停止，恐怖之神德奥斯一剑刺穿了她的胸膛。愤怒的马克西姆发出了前所未有的精神波动，其强大的力量让双刃飞到了自己手中，他同时也领悟了新的特技——时间停止。



最终BOSS战，德奥斯吸收了另外三神的力量，攻击方式也极其多样化，但是一旦掌握窍门，最终战很轻松就能通过，关键词就是“时间停止”和“发动时机”。一开始就可以让马克西姆用R+X暂停时间，然后上去一阵猛砍，待时间恢复时，伤害值会一起加算，最大为9999，这样一击过后德奥斯觉醒。第二形态的他同样会使用时间暂停，且攻击更加疯狂，不过装备了“神授之铠”的话，大部分攻势都没有太大伤害，需要注意的是以下几招：

1.使用时间暂停后一阵乱打，防御力不高的话此招会直接把马克西姆的HP降到最低，一旦被其他攻击碰到就会阵亡，因此一被打飞就要立刻打开菜单吃药。

2.黑球的即死攻击，原地连按攻击，打碎黑球的话就能安全脱离。

3.时隐时现的纹章攻击，附加全部异常状态，一定要迅速解除。

4.正面火焰拳威力比较大，不过翻滚就能很容易避开。

无论敌方还是我方，都需要待身上冒出斗气时才能使用时间暂停，如果马克西姆使用时间暂停时德奥斯也有斗气施放的话，就将进入时间狭缝，大部分攻击会停在空中（但是仍有伤害判定），但两人依然可以移动，要快速解决BOSS必须避免这种情况，下面介绍最快捷的方法：德奥斯觉醒后会立刻用时间暂停，挨下这一击后耐心等待马克西姆发出斗气，立刻抓机会施放R+X（别在他飞空或是瞬移时使用，此时时间暂停也打不到），德奥斯由于斗气未满无法用时间暂停来抗衡，只能挨打。再次给予其9999伤害后BOSS的体力只会剩下一点儿，时间恢复后不要退后继续追打。如果他停在原地会生生被砍死，若其飞到天上，直接切换成阿缇R+X远程锁定射击，这样一周目就拿到龙蛋8不是难事。如果时间拖延，马克西姆使用时间暂停时德奥斯破解了的话，就按住R键耐心躲避攻击，等他冲上来近身拳头攻击时，R+Y能对其造成不少伤害，把握其身上没有冒斗气的瞬间成功释放时间暂停就能尽早解决战斗。



TIPS 索玛神殿下层和不归山的剧情发展过后，再次前去BOSS战的地方会有龙型怪物，第一次击败会固定掉落青色魔石。




尾声

历经苦战后德奥斯终于败北，随着其精神的消散，神殿也开始崩塌。虚空岛一旦坠毁，那么下方的三基之塔和无辜人民都会受到牵连，马克西姆决定深入神殿破坏波动器，令其坠落到无人的海面上。德奥斯用最后的残留波动把马克西姆的同伴一一传送走，想看看失去同伴的他还能有何作为，而他也将虚空岛的坠落位置调整成了帕赛莱特。这样下去不单是同伴、百姓，还有马克西姆的儿子拉尔夫也将遭遇不测。爱丽丝的残留精神出现，说出了改变轨道的方法：把所有的波动注入双刃，用它来破坏虚空岛的波动器，但这样马克西姆也会力竭而亡。没有迷惘和迟疑，夫妇二人怀着坚定的信念进入了控制室。将左右两侧的波动器打碎，再来到中央的巨大波动器前就会发生剧情。雄壮的乐曲声中，夫妇二人用尽最后的力量把双刃插进了虚空岛的核心波动器……





二周目相关

The End后有一小段剧情，很明显故事并未就此完结。系统提示储存后，通关存档下追加一颗五角星。再开游戏会继承一周目得到的青色武具、魔石、已获得的称号、龙蛋，游戏总时间也会延续。“デルデ”总数继承，但是可换的物品和所需数量改变。如果玩家一周目没有换完所有道具的话，二周目序幕结束后，爱丽丝会把一周目可换的剩余青色武具、魔石交给玩家。

二周目中剧情对话也会略有差异(增加了爱丽丝的内心独白)，最大的变动是在虚空岛一役的最后追加与杀戮之神艾莉奴的交战，游戏的结局也会有所不同。另外，如果一周目集齐了8颗龙蛋，二周目就可以挑战隐藏BOSS蛋龙了。

古代洞穴一开始就能前往，层数也扩展到100层。缇娅的R+X蓄力特技最初便能使用，而“チュートリアル”、“バトルメモ”中的项目也会全部开启。

追加BOSS战分析

二周目在最后破坏虚空岛波动器时，会追加一场BOSS战——马克西姆与杀戮之神的单独对决。马克西姆手上的双刃觉醒，除了有时间暂停能力外，攻击也变成了飞行的剑



刃斩。艾莉奴的攻击方式中“浮游炮”威力不高且可以击落，正面的多条光线攻击用横向连续冲刺就可以避开，最麻烦的是之前剧情中击败马克西姆的那一招，胸口集结波动后的连续能量弹攻击。此招单发威力一般，但是会自动追踪，几乎无法避开，再加上是多发连续攻击，一旦命中主角很可能就直接死亡了。迎战的方法是“时间暂停”，能量弹的飞行路线是先扩散再聚集的，一定要在它们开始聚集时使用时间暂停，随后连续冲刺到艾莉奴正后方远端，然后对其持续使用剑刃攻击，在暂停效果结束后可以看到，能量弹会因找不到目标而四散消失。如果之前没有得到龙蛋7的话，2分钟内击破她同样可以得到。

龙蛋与蛋龙



游戏中一共有8颗龙蛋，除第一次与杀戮之神艾莉奴的战斗获得方法比较特殊外（无伤直到发生剧情），其他的都是在2分钟内解决特定BOSS就能获得，各BOSS的打法详见攻略内容。这里建议玩家一周目时尽量拿到最后4个龙蛋，这样二周目就能挑战隐藏BOSS蛋龙，否则就得等三周目了。

龙蛋序号	BOSS名称	战斗场所
ドラゴンエッグ1	イドゥラ	タンベル废矿
ドラゴンエッグ2	ウォームアイ	ロギスモス神殿
ドラゴンエッグ3	ガデス	ソーマ神殿（海德卡加入后第一次前往时）
ドラゴンエッグ4	アモン	ロギスモス神殿地下
ドラゴンエッグ5	ガデス	虚空岛
ドラゴンエッグ6	アモン	虚空岛
ドラゴンエッグ7	エリーヌ	虚空岛
—	エリーヌ	虚空岛（二周目追加）
ドラゴンエッグ8	ディオス	虚空岛

蛋龙沉睡在最开始村庄エルシド的井下，收集到1颗、4颗龙蛋，分别可以找它兑换10000G和“蛋剑”（たまごの剑）。收集全部8颗便能向他挑战，获胜后得到“蛋戒”（エッグリング）。蛋剑的攻击力会随着角色等级的提升而增加，而蛋戒的特殊效果是使用特技、蓄力攻击、蓄力特技时不消耗IP。

蛋龙为本作的隐藏BOSS，HP方面推定为3万左右，其攻防都高得惊人。想要打赢它，首先应最大化角色的攻击力，这里推荐使用蛋剑，魔石方面则优先装备能增加力量的来提高攻击力，建议把攻击提升到700以上再挑战。

蛋龙的主要攻击方式和相应的躲避方式如下：

1.近距离火焰或冰雾攻击，只在周围一圈有判定，拉远距离就能确保安全；

2.正前方发射火焰或冰雾，有效范围较小，侧翻就能躲开；

3.正前方5条紫色闪电攻击，由于速度快、范围广，用二段跳回避比翻滚更加安全；

4.身体向前方翻滚后尾巴攻击，威力大不过发招时间长，还是利用侧翻就能躲开；

由于蛋龙的攻击频率不高，并且一次攻击后总会原地转向来使自己面对玩家所控制的角色，玩家要做的就是在它攻击的间歇上前砍3刀左右，然后向它的侧面翻滚，拉开距离的同时也能躲避它的各种攻势，攻击时不要贪多，尽量保证角色处于蛋龙的侧面位置就能较为安全地解决它。

古代洞穴

古代洞穴是本作中的隐藏迷宫，里面隐藏着大量主线中无法获得的强力装备，其特点我们先来看一下。

1.每次进入，其结构都有所不同。

2.迷宫内不可储存，安有脱出装置的房间随机出现。

3.进入后人物等级强制降为1，道具和装备皆为默认。

4.除青色文字的装备、魔石外，其他

物品皆无法带入迷宫。

5.离开迷宫时经验值和金钱清空，但“デルデ”会保留，除了青色宝箱里得到的物品，其他皆无法带走。

6.部分房间进入后门会关闭，唯有清空房间内的敌人才能开门离开。

7.一周目时只能到达30层，二周目时开启100层，最底层有洞穴主人等待挑战。

8.二周目从30层开始，每到整十层以及99层都会要求玩家提供指定数量的“波动キューブ”才能前往下一层。

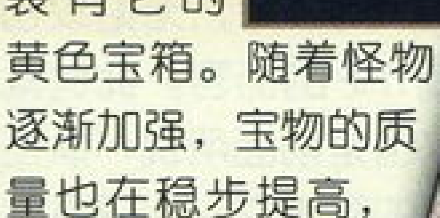
9.一旦全员阵亡将直接脱出迷宫，得到的青色宝物会全部消失，只有“デルデ”能保留。

百层踏破战前准备

1.队伍中至少有两名角色，虽然二周目一开始就可以前往古代洞穴，但由于人物属性的原因，至少需要一名同伴进行互补，另外一旦失手，也能有机会使用复活道具。

2.一周目前往虚空岛前将所有普通魔石用于强化青色魔石，因为金钱和普通魔石是不会继承的。

3.一周目通关至少拿到4颗龙蛋，便于二周目找蛋龙交换蛋剑，蛋剑主要是用来挑战洞穴主人，如果只是进入洞穴寻宝的话，装备方面没有硬性要求。



要点简述

笔者是在收到缇娅后第一时间去挑战的，主力便是缇娅。由于其个人称号“味オンチ”有抗毒的特性，再加上攻击距离远，面对强敌在蓄力的同时用回避拉开距离，利用R+X进行远程攻击能够保证自身安全。另外她的武器经常会带有一些异常状态效果，在苦战时敌人麻痹或者沉睡都会对玩家十分有利。不过缇娅的攻击范围多为直线，虽然在R+Y的连续发招时可以对方向进行调整，但如果敌人站在死角就必须用翻滚来改变敌我位置。

1～30层

一周目时相信大部分玩家就已完成了这一部分，基本任务就是稳步收集装备道具并提高等级。所有青色魔石都装备在主力角色身上的话，这一路便没有任何难点。如果是一周目到达30层的话，记得在离开前把普通装备全部卖掉，将钱全部投入到强化青色魔石上。虽然在洞穴中会随机碰到商人嘉弗瑞（ジャフリー），但其出售物品的价格和质量对挑战没有实质性帮助。

31～80层

整十层所需要的“波动キューブ”，只要在该层消灭房间内的全部敌人后，就会出现装有它的黄色宝箱。随着怪物逐渐加强，宝物的质量也在稳步提高，



四狂神战记

另外青色宝箱的出现几率也开始提高，所以这50层相比前30层来说难度提高其实并不大。但是要注意以下几种敌人：

1.方框形状的敌人，该种敌人随着迷宫的深入，会有红-蓝-绿-黄四种颜色类型，经验值都非常高。但是其到黄色时攻击力就非常可观了，加上速度极快，很容易在瞬间导致角色死亡，一定不要冒然冲入其包围之中。

2.黑色影子怪，会使用恐怖效果的攻击，甚至会使出即死攻击。它们总是成群结队出现，千万不能大意。一旦被附加了恐怖效果，在清空敌人后可以等效果消失后再前往下一个房间。

3.宝箱怪，其攻击力随着层数的增加会有大幅的飞跃，且附带多种异常属性。经常会进入一个只有遍地宝箱，背景音乐极其祥和的房间，但其实宝箱怪早已暗藏杀机。玩家务必要练好按A调查宝箱后连点A加反方向键翻滚开的技术，以此来躲避宝箱怪的第一次啃咬。

4.同属性怪物，角色是有自己的属性的，一旦碰到相同属性的怪物(如马克西姆对火、缇娅对水)时，无论攻击力多高都只能造成1HP的伤害。此时就要换人来搞定，这也是前面所说“队伍至少要两名角色”的原因之一。另外，在这50层内要牢记升级便能补满HP和恢复异常状态的特性，节约使用回复道具，同时不要让主角和缇娅的等级拉得太开。

81～99层



难度开始激增，各种强力敌人以及龙型怪物频出，敌人一旦狂暴化的话还是暂避锋芒为好。最需要注意的是一种紫红色飞碟状的敌人，其攻击力高得吓人，旋转起来后三两下就能置人于死地。对于它笔者建议能避就避，如果在强制战斗的房间相遇的话，就尽量拉开间距后用远距离攻击与之周旋。这个阶段的最大任务就是保命，一切以安全稳妥为上，不可因一时疏忽而导致功亏一篑。主力队员的等级已基本无需多练了，找机会把马克西姆的等级提升起来，为接下来的百层战打好基础。

100层～BOSS战



洞穴主人——超大型史莱姆并不会攻击，它只会绕场一周，然后移动到中央处离去。玩家要做的是在这段时间内给予其足够大的伤害，如果它到达中央时没有离去，说明挑战成功，就能够得到奖励装备“イリスの剑”和“イリスの铠”。此战的要点只有一个词“攻击力”，这也是需要蛋剑的原因，其攻击力与使用者的等级成正比，因此到了这里就派上马克西姆换上增加力量的魔石，给与它暴风雨般的连续攻击吧。

综述

古代洞穴的难度在于多达百层的长时间战斗给玩家造成的疲惫和松懈，另一方面，不可储存和随时退出的设定也给玩家造成不小的压力。再加上洞穴内大量的随机因素，可以说踏破百层不单单需要实力，也需要一定的运气辅助。如果感到实力不济或是拿到极品青色装备的话，就果断找机会离开吧。古代洞穴的闯关是一个积累的过程，不单单是得到了优质装备的角色逐渐变强，不断积累经验的玩家本身也在变强。

デルデ交换

平时给与敌人追加伤害时，有机会掉落绿色的晶体“デルデ”，收集后来到水之都帕赛莱特与商店老板杰西卡（ジエシカ）对话，就可以用来交换道具，其中有大量青色魔石和装备是可以多周目继承的，非常诱人。当“デルデ”积累已达到交换道具所需的数量，但杰西卡却表示需要准备不给与道具时，只要将剧情发展到主角结婚后，就可以换取剩余的道具了。

1周目

数量	奖品
30	ドクタービー
60	闪のトリアストーン
90	ランバージャック
120	心のトリアパール
150	知のジオベリロス
180	おぼん
210	力のトリアベリロス
240	まないた
270	スカルクラッシャー
300	勇者のトリアベリロス
330	闪のジオルビー
360	贤者のトリアルビー
390	バニーソード
420	心のトリアダイヤ
450	英雄のおはちまき
480	ミノタウロス
510	力のエナダイヤ
540	王者のジオダイヤ
570	ドミネイトレイピア
600	英雄のテセラダイヤ

2周目以后

数量	奖品
400	愚者のテセラストーン
430	シャムシール
460	力のジオパール
490	プレートクロス
520	知のトリアパール
550	歌うマーメイド
580	チェーンメイル
610	心のトリアベリロス
640	フリースソーサー
670	闪のジオベリロス
700	勇者のジオベリロス
730	ラックブレード
760	贤者のトリアベリロス
790	レイニーアックス
820	愚者のジオルビー
850	バニーの服
880	知のジオルビー
910	巨人のきぐるみ
940	闪のジオダイヤ
970	心のジオダイヤ
1000	王者のトリアダイヤ
1030	カンフーテディ
1060	知のエナダイヤ
1090	ブルームーン
1120	力のエナダイヤ
1150	アースクエイカー
1180	贤者のエナダイヤ
1210	勇者のエナダイヤ
1240	王者のエナダイヤ
1270	英雄のエナダイヤ



玩后感

在顺利通关后，之前的种种疑虑全都烟消云散。重制版的《四狂神》有着不俗的素质，调整后的剧本结构更加紧凑，游戏也很好地传承了系列的精髓——解谜。精美的人设让人印象深刻，而搞笑的吐槽对白在诸位声优的演绎下极为欢乐。古代洞穴、龙蛋等经典设定也都保留了下来，再加上多周目的继承、变化以及百层的隐藏迷宫，相信能让玩家们度过一段愉快的游戏时光。虽然游戏还有着这样那样的瑕疵，但瑕不掩瑜，这款重制版绝对能让新老玩家都体会到“《四狂神》系列”的独特魅力。

文 胧月　美编 Juxi



ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊

きしとむしゃとでんせつのかいぞく

这是以KERORO小队为主角的大冒险，游戏的剧情相当传统，并拥有“《传说》系列”的战斗系统，玩起来爽快感十足。旅途上个性角色们的爆笑台词自然是玩游戏时的一大乐趣，青蛙控们一定会倍感亲切。

NINTENDO DS

KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼	NBGI	RPG	2010年3月4日	日版
ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	1人	1Gb	5229日元	无对应周边

系统解说

基本操作

移动画面

十字键	移动
X	打开菜单
Y	乘坐神鸟（后期获得みちびきのふぇ后才能使用的指令）
A	确定/对话/调查
B	按住后再移动角色时，角色由跑步切换为步行
L	切换移动时的显示队员
R	查看全员HP
SELECT	查看任务提示
START	输入暗号

菜单画面

十字键	切换选项
A	确定选项
B	退出菜单
L/R	切换部分子菜单中的选项
SELECT	切换角色的操作模式，分别是"手动"、"半自动"和"全自动"。

战斗画面

十字键	控制角色的移动
A	普通攻击
B	配合十字键能使出四种必杀技
X	打开菜单
Y	防御
L	打开菜单时切换角色/爆气/发动超必杀技
R	切换锁定的敌人/按住R键可查看敌人的能力
触摸屏	发动援护技

战斗指南



这次的"青蛙传说"借用了《传说》的战斗系统，老玩家可以很轻松上手。如果玩家想手动控制角色战斗，需要事先在菜单的"わざ"项目里设置好必杀技键位。每个受操控的角色只能自定义四种必杀技键位，如果想在战斗中使用该角色的其他必杀技，就必须打开菜单手动选择。

战斗中的重要数值有HP、CC、BR和BT四项。

HP 角色的生命值，削减到0时角色死亡。

CC 角色头像边的圆环，以小格计算。CC表示该角色一次可行动的次数，普通攻击每次消耗1CC，必杀技消耗2～4CC。CC消耗完后角色将短时间内无法攻击，但可以进行防御或使用菜单。所以在CC消耗完毕时可按下Y键，等待CC槽补充满。

BR 勇气槽。当角色在战斗中的BR槽和CC槽都蓄满时，按下L键即可进入爆气状态，此时勇气槽会呈现为逐步递减的粉红色条，在该色条减到0以前，角色可无限制地攻击，无需消耗CC。游戏中期以后，角色会习得超必杀技，超必杀技的使用方法比较简单，只需在爆气状态下再次按L键即可。不过要注意KERORO和TAMAMA的超必杀技必须在靠近敌人时发动才会奏效，否则会因为挥空而发动失败。

BT 支援技能的使用点数。不同的支援角色消耗的BT值会有所差别。

操作模式



操作模式分为手动（マニュアル）、半自动（セミオート）和全自动（オート）三种。手动攻击将由玩家全权控制；半自动攻击与手动攻击相似，只不过当玩家按下攻击指令后，半自动下的角色会自动拉近与敌人的距离；全自动则完全不需玩家操作，全部由AI代为执行。当玩家完全熟悉战斗系统以后，建议使用手动（マニュアル）来应对战斗，不会发生错位问题。不管是哪种操作模式，玩家最多只能对一名角色下达指令，如果想操作其他两名角色，除非打开菜单下达指令或切换操作的对象。

魔法与特技

必杀技有魔法和特技两种。特技是最常用的攻击技巧，只要CC足够，随时都能施放。魔法则需要一定的咏唱时间，如果在咏唱期间受到攻击，则魔法施放将强制中断。利用这一点，我们可以关注敌方角色的身上是否有咏唱魔法时的黄色魔法阵，一旦发现就要立刻将锁定对象切换到该敌人身上，并给以连续打击。

空中必杀技

部分必杀技附带白色翅膀的标志，表示该必杀技可以在空中施放。





必杀技的熟练度

游戏中的必杀技有熟练度设置，查看每项必杀技说明下方的"しようかいすう"即可得知该必杀技到目前为止使用了多少次。使用次数越多的必杀技熟练度越高，威力也会更强。

援护技

本作中惟一用到触摸屏的操作。玩家在冒险之旅中会邂逅剧情上的各个同伴，他们虽然不会加入队伍，但是每次离别时都会赠送给KERORO一件信物，之后只要打开菜单选择“サポート”，将他们设定到援护面板中，就可以在战斗中点击触摸屏发动他们的援护技能了。发动援护需要消耗BT值，BT值可利用旅店回复。初期玩家在援护面板中只能设置一名援护角色，后期最多可以设置四名。



属性

本作用传统的火、水、土、风四大元素表示敌人的属性，在战斗中按住R键查看敌人数值时，也能看到该敌人的属性图标。图标上显示的四种图案——◎、○、△、×代表该属性的攻击对此敌人的效果。◎时攻击力为1.5倍，○时攻击力为1.25倍，△时攻击力降到0.75倍，而×时降到0.5倍、即损失一半的攻击力。查看每个敌人的弱点，使用适当的必杀技攻击能大大提高攻击的效率。

GRADE

反映玩家战斗效率的数值，每次战斗完毕都能获得。连击数越高、消灭敌人越快或成功防御敌人攻击都可提高本战的GRADE获得量。累积下来的GRADE可以拿到专门的“G商店”中换取作战方案、料理菜单、素材、角色的特殊装备等有用道具。

装备

角色可装备武器（ぶき）、防具（ガーディアン）、代号（コードネーム）三项。防具是高达系列中的各种钢普拉，高达迷们一定要注意收集。代号可在冒险途中一一获得，不同的代号附带不同加成效果。手动操控的角色最重要的数值自然是CC，所以在选择装备时需要优先照顾。



料理

在游戏中的各个地点与人对话、到G商店购买或迷宫中的宝箱里都能获得菜单。获得菜单以后，再到道具店购买对应的食材，即可制作料理了。料理分主食、甜点和咖喱三大类，主食和甜点属于回复系料理，且不能连续食用，一次战斗后只能食用一次；而咖喱类的料理可以永久性增长角色的HP、攻击力、防御力、敏捷度等数值，并且不受食用周期的限制，但做咖喱需要的关键食材是无法直接购买到的，只能在城镇或迷宫的宝箱里找到，因此也无法无限食用。

各地料理菜単获得一覧

菜单名	地点	详细位置	食材
グミナベ	しらゆきのさと	宿屋的おじさん	マモノグミ、ヤミのキバ、ローミート、サツマイ
みそしる	しのびのさと	井底的お姉さん	ミソ、トウフ、ハクサイ
サバみそ	りょうしのむら	下方房子里的おばさん	サバ、ミソ
グリルサーモン	よろこびのまち	醉酒的海盗	ドクトル、ヘビのぬけがら、マモノのツメ、サーモン
からあげポテト	みずのみやこ	おばさん	チキン、ポテト
サンドイッチ	モアーナのふね	船长室与モアーナ对话	パン、タマゴ
フレッシュサラダ	モアーナのふね	调查船底右侧的书架	キュウリ、トマト、レタス
ネバネバスープ	にんぎょうのいりえ	对红色人鱼对话	マモノのつばさ、コンブ、ねんちゃくえき
ハンバーグ	かいぞくのアジト	宝箱	ビーフ、タマネギ、タマゴ
プリン	キャラバン	与モアンヌ对话	ミルク、タマゴ
オムライス	ロイヤルシティ	宿屋2F的おばさん	ライス、タマゴ、タマネギ、チキン
ヤミナベ	さばくのオアシス	与冒险者对话	まだらキノコ、リュウのウロコ、カニバサミ、トマト
ミルクチョコ	まほうつかいのとう	2F的宝箱	カカオ、ミルク
ケロレーション	ひなたけ	宝箱	チキン、タマネギ、ポテト
おこのみやきFX	ひなたけ	与モア对话	イカ、エビ、キャベツ、もっちもちこ、タマゴ、うちゅうせいぶつ
ハンバーガー	みなとまち	与房间里的おばあさん对话	パン、ビーフ、レタス、キュウリ
ドロドロスープ	しんぴのしま	与红色人鱼对话	マモノグミG、ほしつローション、のうこうハチミツ、バナナスターフルーツ
あかじる	がくもんのまち	与民家里的研究者对话	コウテイのキバ、げんじゅうのツメ、チュウコツ、マグロ、スターフルーツ



KERORO 小队大冒险

不怎么酷的勇者和不怎么坏的大魔王

序幕

两栖类生物攻占蓝星的伟业仍未有实质性进展，KERORO与TAMAMA又一如既往地磨起洋工。二蛙一边为抢夺游戏机操控器激战正酣，一边还要瞒过严格的GIRORO的监督。他们在调查出游戏里的城堡后，大量怪物从中涌出，正待潇洒地来个杂兵大清洗，电视新闻却播报说有无数怪物入侵了现实世界。更微妙的是，这些入侵现实的怪物与游戏中城堡的怪物极度相像。在KURURU的帮助下，一行人通过特殊装置来到游戏中的世界，从祸根着手调查事件真相。



武者区域



ひなたけ

出门来到世界地图，进行战斗练习后前往上方的魔王城。

剧情 KERORO一行发觉由于时空的倒错，他们已经无法轻易返回原来的世界。只有找到游戏世界中相对的装置，才能回到现实击退怪物，于是魔王城成为最重要的突破口。

まおうじょう

进入魔王城后调查城门，发生剧情，获得怪物图鉴（モンスターずかん）和指导书（ガイドブック）。回到世界地图，向西走，到达とうげみち。

剧情 来到魔王城发现大门紧闭，魔王告诉众蛙，要想打开城门必须凑齐3个传说中的装备。他提示说，前往魔王城的西边能够找到传说装备的线索。



とうげみち

穿过山路后，继续向西走，到达せきしょ。

せきしょ

进关所后与守卫对话，接着返回世界地图上的とうげみち，调查迷宫里的松树，找到まいぞうきん。回到せきしょ，再次与守卫对话并穿过关所，发生固定战斗。战斗完毕后继续向西进入“もあ乃の家”，剧情后出门，继续向西前往秘密小道。



剧情 通过关所需要通行证，守卫要求说，如果没有通行证的话，找到山道里的藏宝也可以放行。找到藏宝后顺利通过关所，见到一个长相酷似摩亚的女子被怪物围攻。这个名叫“摩亚乃”的女子并不是现实世界的摩亚，为了感谢KERORO一行的救命之恩，她告知在西北的白雪之里中可能存在着传说装备。不过前往白雪之里必须穿过秘密小道，摩亚乃愿意带路。

ひみつのぬけみち

穿过秘密小道只需朝着戴斗笠的地藏菩萨的正面走即可，不过即使走错了关系也不大，多打一场杂兵战而已。

しらゆきのさと

到白雪之里前往上方的神社，见到长相酷似现实世界小雪的"阿雪"。回到旅馆睡一晚，出门前往神社。这里需要被村民发现三次，然后DORORO会带领大家直接前往神社。剧情结束后，回到世界地图，前往西北的不归雪路。

剧情 白雪之里受到山神的加护，这里的阿雪准备将自己作为新娘献给山神。这种活祭品的残忍行为当然不会得到KERORO一行的认同。但是阿雪的决心很坚定，执意去寻找山神，青蛙军团无奈也追到了不归雪路。



かえらずのゆきみち～しらゆきのさと

这里是一个循环迷宫，按照"右→上→左→上→右→下→右→下"的顺序可到达最深处，中途走错的话就会返回起点。最深处打BOSS战，弱点是火，派GIRORO上场用火炮类武器可造成大伤害。战斗结束后发生山神剧情，返回白雪之里。

剧情 阿雪的真实身分是忍者村派来的忍者，为了获得白雪之里的神器才接近山神。由于阿雪临时拒绝成为山神的新娘，白雪之里也因为失去加护而遭到忍者村入侵，不但神器被夺，村子也被一把大火烧尽。目睹惨剧的阿雪希望改过自新，她愿意帮助众人夺回神器。

とこよのたに

穿过南边的常世之谷到达忍者村，山谷里有不少宝箱，注意收取。

しのびのさと

前往中央的大房子。（注：这里的一些房子有暗门，有些暗门隐藏在墙上的卷轴后，有些暗门则是墙壁上的门形线条，注意调查。之后的迷宫中也有类似的暗门，如果找不到的话就会卡关。）

剧情 来到忍者之里得知，由于前首领受了重伤，忍者们已经更换了新的首领。新首领的手段相当残忍，没有遵守仅仅夺取神器就罢手的约定。阿雪希望与新首领直接对话。



カラクリやしき



从西侧的楼梯上到2F，2F左上方有两个宝箱，宝箱之间的区域是暗门位置。穿过该暗门，一直向前走，到达房间后调查暗门，下到1F。在1F走到最深处，可来到BOSS房间。BOSS的弱点是火，主力攻击手段是魔法，攻击力比较高，一旦看她开始咏唱就立刻连续攻击将其打断。用能将BOSS打到空中的特技攻击基本可以无伤解决战斗。

剧情 打败新首领的幕后帮凶阿蕾娅，得知是在利用忍者集团抢夺神器。狠狠教训了忍者首领一番后，我方成功地获得了第一件传说装备。山神也跟阿雪一同继续守护着山下的居民，他告诫TAMAMA，传说装备虽然威力强大，但也附带了诅咒效果，如果利用该装备作恶，一定会遭到天谴。

りょうしのむら

从忍者之里出来后向东南方走，到达渔村。前往村子左上角的村长家与其对话，出村回到世界地图，往东北方走进入盗贼之砦。

剧情 老套的剧情连我们的主人公KERORO都觉得汗颜——寻找下一件神器必须经由海路，但是渔村现在被盗贼骚扰得不得安宁，只有替村民们制服盗贼，他们才肯借船让KERORO一行出海。

さんぞくのとりで～りょうしのむら

这里的路比较直，一直向里走到最深处就能与山贼首领交手。BOSS的弱点属性为冰，并且有两个杂兵助阵，一定要在BOSS靠近前将他们消灭。消灭BOSS后返回渔村，再去与村长对话，准备好以后前往村子右边，与村长对话后就能乘船了。（第二次返回渔村时，商店里的东西会发生变化，可以适当补充一下食材和装备。）

海贼区域

よろこびのまち

下船前往镇子中央的酒场与船长对话，发生剧情后出门，到右下方的栈桥与モアーナ对话，前往水之都。



剧情 在前往东南方的海途中，KERORO一行的木船遇到了海中央的瀑布，不仅船只报销，一行也被摔得七荤八素。好在遇到船长布洛克带着一群水手相救，这才幸免于葬身大海。就在大家庆幸能得到布洛克的援助时，布洛克的债主摩亚娜却强行扣下了他的船只。如果布洛克不能还清债务，就无法使用大船。为了能够继续出海，KERORO答应陪同摩亚娜前往水之都，通过完成她的委托来换回大船使用权。

みずのみやこ～ちかすいろ



走到城镇上方与モアーナ对话，剧情完毕后进入下水道。下水道的路比较难走，进入后先向左打开最近的一个阀门，待水位上涨后可以到右边拿到KERORO的专属武器"シーサーベル"，能让CC上涨1点，非常有用。拿到武器后关闭阀门，一直向最深处走，中途遇到的几个阀门都暂时别去管。一直走到能看到绿色记录点为止，关闭与该记录点同一地区的阀门。接着按原路返回，经过木箱铺成的道路到达左边的区域，关闭该处的阀门。然后再按原路返回，关闭靠近起点的阀门，就可以顺着地图中间最宽敞的地带走到BOSS面前。打败BOSS后跟モアーナ对话上船。

剧情 最近海贼猖獗，摩亚娜要求KERORO当自己的保镖，这样她就延缓布洛克的债期。正讨论到此，突然发生了海贼入侵都市的事件。大家决定从下水道绕到海贼的背后施以突袭，不过精明的女海贼也在下水道中安排了一只怪物挡道，待KERORO一行从下水道上到地面时，海贼已经扬长而去。据目击者称，来袭的女海盗佩戴着与阿蕾娅一样的腕轮，她们应该属于同一个势力，目的均是夺取传说中的三件装备。

モアーナのふね～よろこびのまち

船上有商店，也有一些物品，注意收集。收集完毕后跟船上方的海员对话即可下船到达喜悦镇。进入酒场与布洛克对话，剧情完毕后就可以返回世界地图，自由开船前往东南方。（此后，船的航行不再是自动到达目的地，而需要玩家手动操作。）

うみべのどうくつ～にんぎょのいりえ

洞窟的地形不算复杂，沿路收集宝箱并看到有亮光的洞窟后，出洞找到记录点记录。接着会发生遭遇人鱼的剧情，发生与巨大章鱼的BOSS战。该BOSS惧怕火属性攻击，可以手动控制GIRORO给其巨大伤害，或者让KERORO用连续挑空攻击对其连打。打败BOSS后自动来到人鱼宫殿，在这里多调查一番可找到不少道具以及菜单。



剧情 船只航行到大海中央时，海面上传来勾人心魄的人鱼歌声，一行人掉落到海边的洞窟，并得知人鱼族也遭到了女海贼的掠夺——该族的传世之宝，同时也是传说中的装备之一的"传说镜"被女海盗夺走。帮助她们夺回宝物自然也是KERORO义不容辞的事情。

うみべのどうくつ～かいぞくのアジト

准备好以后返回海边的洞窟，跟随海贼找到密道，从密道出来后会发现一艘沉船，该船正是女海贼势力的据点。沉船内的迷宫有落穴和粘液两种特殊地形，粘液地板会增大角色走路的惯性，但与冰面不同，小心控制的话仍然能纠正方向。万一掉到落穴里关系也不大，下面有宝箱可捡。走到最深处的记录点时，就要面对BOSSイリンクス了。BOSS的弱点是土，可以手动操作KURURU作为主力输出角色。另外要注意BOSS的长鞭攻击范围较大，注意分散我方队员，如果集中在BOSS正前方会受到较高伤害。

剧情 打败女海贼伊琳克丝后，KERORO将传说铳还给人鱼，但是人鱼却说这把铳只会给本族带来灾祸，为了避免再次有恶人来抢夺，人鱼索性将此铳送给了KERORO。随后，KERORO得知顺着东边的海底火山可以回到掉进海底瀑布前的上层世界。



海底火山～キャラバン

海底火山内橙色地形的温度较高，走上去会扣除HP，走到洞窟外就能返回上层世界。剧情过后与モアンヌ对话可习得布丁的制作方法，出帐篷后向上可陆续看到两个城市，バカンスシティ城与主线剧情无关，不过这里的支线任务可以给我方添置不少道具。关系主线的ロイヤルシティ则在正北过桥的位置。

骑士区域

ロイヤルシティ

进城后发生剧情，接着来到王城左边的房间，剧情过后出城，前往东北方的雷之山。

剧情 来到圣城得知这里的公主小夏行迹不明，王宫悬赏100万寻找公主。KERORO一行决定帮助王城的骑士雷团一同寻找公主。

かみなりのやま



雷之山拥有落雷的地形效果，落雷时我方如果正处于移动过程中，就会受到一定的伤害。落雷有前兆，即屏幕会一瞬间闪白，看到闪白后停止走路，待雷击过后再继续前进。走出雷之山即可到达荒镇。

あらくれタウン～たいようのやま～あらくれタウン

来到あらくれタウン后发生剧情，然后出镇子返回世界地图，向东南方走几步就能看到太阳之山。沿着山上的藤蔓一直攀援到最高处，见到神鸟。神鸟的弱点属性是土，较有威胁的攻击是金身时的俯冲，看到它身上泛出金光的时候注意防御。打败它后自动返回镇子，剧情后由世界地图前往西北方。

剧情 正当雷团担心小夏被魔法师劫走时，他们却在荒镇发现了慷慨演说的小夏。她不但安然无事，而且还筹备组织义勇军讨伐魔法师团体。见到军曹一行，小夏不容分说地要求他们包括雷团都加入义勇军，而作为入队考试，一行人必须到太阳之山拿回神鸟的卵才行。在打败神鸟后，大家却不忍心将神鸟和它的孩子拆散，于是拿起刚孵化出小神鸟的碎卵壳回去向小夏交差。小夏虽有诸多不满，还是批准了青蛙军团的加入。同时小夏还与KERORO约定，只要能成功瓦解魔法师集团，她就将王国的传世之宝——也就是最后一件传说的武器“传说剑”交给KERORO。

さばく

沙漠位于荒镇的东南方，沙漠里的漩涡形流沙里都藏有一个固定的沙蟹。这里地形干燥，是KERORO这类两栖类生物所惧怕的环境。屏幕的左上方会出现表示KERORO身体水量的图标，一旦水位线接近底线就要及时寻找绿洲补水。注意水位线是随着时间而下降的，即使站在原地不动也会不断减少。走上绿洲以后记得按下A键，否则依然会不停失水。

さばくのオアシス

穿出沙漠后进入绿洲休整，下面要进入魔法师之塔，一旦入塔就暂时无法退出，注意补充道具和装备。

剧情 正当义勇军逼近魔法师塔时，被由魔法形成的沙岚阻挡了去路。正在一筹莫展之际，太阳山的神鸟为了感谢KERORO没有夺取它的孩子而赶到现场，它愿意驮着大家飞跃沙岚，进入魔法师之塔。

まほうつかいのとう

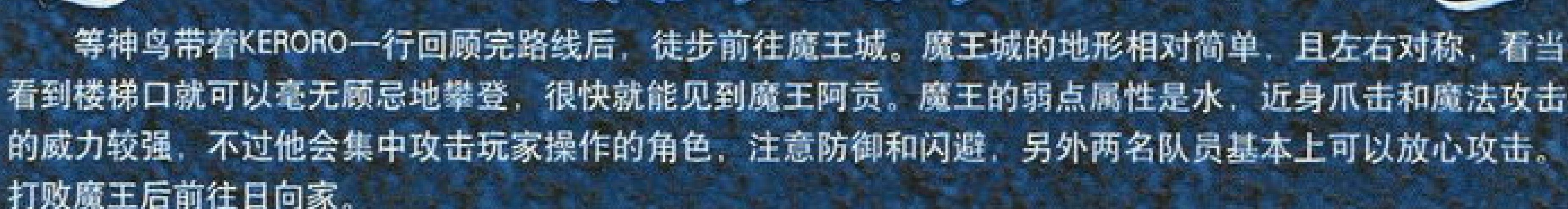


魔法师之塔地形比较复杂，刚进塔就有可回复的魔法阵和贩卖道具的行商人，可在附近练一会级。在塔的4F会出现浮在空中的移动地板，绿色地板能朝两个方向来回移动，蓝色地板只能单方向移动。地面上紫色的魔法阵是传送门，踏上去后就能不断地接近BOSS。该塔BOSS的主力攻击手段是龙卷，注意龙卷是连续施放的，看到她出了第一下后不要贸然靠近。DORORO的センプウ能对BOSS造成可观伤害，可在成功防御了BOSS的攻击后使用。战斗结束后发生剧情，获得“エクスカリバー”。



剧情 魔王军三姐妹的小妹米米库莉拥有三人中最强的能力，同时她也和两个姐姐一样，觊觎着王国里收藏的最后一把传说装备。在将其打败后，小夏公主完成了自己看似不可能实现的心愿，同时为了感谢KERORO，她也依照约定将传说剑交给了他。

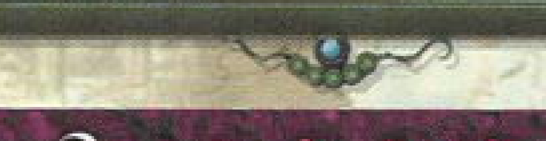
まおうじょう



等神鸟带着KERORO一行回顾完路线后，徒步前往魔王城。魔王城的地形相对简单，且左右对称，看当看到楼梯口就可以毫无顾忌地攀登，很快就能见到魔王阿贡。魔王的弱点属性是水，近身爪击和魔法攻击的威力较强，不过他会集中攻击玩家操作的角色，注意防御和闪避，另外两名队员基本上可以放心攻击。打败魔王后前往日向家。

剧情 收集完三件传说装备后，魔王城的大门终于向KERORO一行敞开。见到魔王后，大家才得知魔王原本也是K隆星人派往蓝星的特工GEMUMU，也就是KERORO的前辈。在与蓝星人的接触中，魔王也爱上了这个星球上的人和事。他自己创造了一个RPG世界，并期望着有一天能够让该世界与现实世界融合，自己则成为新世界的创造神。正是因为KERORO玩了他制作的游戏，才导致游戏世界的怪物入侵现实。同时，魔王邀请KERORO加入魔王军，并承诺在征服蓝星后会割出一半的土地让KERORO小队统治。以侵略整个蓝星为目标的KERORO小队当然不会协助魔王，一场激战后，溃败的魔王打算立刻实现两个世界的同化，但是同化之后，这个游戏世界中存在的事物将无法完全保留。魔王军三姐妹惧怕自己会因此消失，于是集合力量将魔王封印起来。这样一来，入侵现实的魔物依然不会消失，为了打开魔王的封印，KERORO小队只得再次踏上寻找传说装备的旅途。

第二部



ひなたけ



进入日向家后发生剧情，之后调查房间里的冰箱，进入秘密基地，基地里有不少门需要按下开关才能打开。基地最深处会发生三场强制杂兵战，战斗完毕后发生剧情，以后就可以发动超必杀技了。从日向家出来后乘船，经由海路前往西南的城下町。

剧情 经过一次挫折，KERORO小队更加提防三姐妹。在秘密基地中，KURURU制作出了全新的探测器，该探测器可帮助他们找到新的传说装备。

じょうかまち

进城后发生剧情，前往集会所（也就是赌场，门前有骰子标志）发生剧情，接下来的选择不管是选“丁”还是“半”都可以。跟城主对话完后，下楼梯找到参之丞，出城前往南边的湿地。

剧情 来到城下町，KERORO得知城主的儿子参之丞整天沉浸在玩乐中，不肯完成成人仪式，接替城主之位。在KURURU的计策下，参之丞误以为父亲命不长久，于是答应在KERORO小队的陪同下前往龙脉岩屋完成元服仪式（古代的成人礼）。

うらみのしっち～やまでら

湿地面积广阔，且被大雾笼罩，初始只有入口没有出口。玩家需要先在湿地的左上方找到石碑（体积较小，注意寻找），调查石碑上的咒文，就可以从湿地下方的出口逃出了。出湿地后不远就能看到山寺，进入小作休整后就可以继续前往龙脉岩屋了。

りゅうみゃくのいわや～じょうかまち

这里需要通过三场考验，第一场是“静寂の道”，两边都有佛像，通过时按住B键，即可在不惊扰佛像的情况下通过（跑步则会被强制送回原处）。第二场考验是“言业の道”，要按“いろはにほへと”的顺序三次通过地板（顺序走错的话会掉落到下一层）。第三场是“勇气の道”，这里的路和背景一样是黑色的，肉眼无法看见，不小心走错就会掉到下一层，正确的行走方法是：从入口进入后一直向前，直到看到宝箱为止。走到与宝箱在一条直线上时，背对宝箱一直向前走，这样就能通过测试。通过三场测试后进到最里面的洞穴，与米米库莉的手下机器人战斗。该机器人弱点为风，攻击力高，缺点也很明显，那就是攻击前兆明显，且转向不够灵活，只要灵活在它的身前身后穿越就不难击败它。这个迷宫里会找到TAMAMA的专属武器あらしのてっこう，如果找到该武器并装备的话能很轻松击退BOSS。BOSS战结束后返回城下町发生剧情，之后出城乘船向东行驶。

剧情 通过探测器得知新的传说装备也在龙脉岩屋里，所以此行不但帮助参之丞完成了仪式，KERORO小队也如愿获得了あめのむらくも，不过魔王军三姐妹的阴影依旧没有散去。

みなとまち

乘船到达港町，剧情过后回到世界地图，前往西南方的鬼屋。

剧情 得知下面一件神器是在大海的下层世界后，KERORO小队再次求助船长布洛克。布洛克将他们送到港口镇，发现这里的居民都中了不明的诅咒而大规模陷入病态。向当地人打听后得知，附近的鬼屋有幽灵出没。于是，青蛙军团决定前去降妖除魔。



ゆうれいやしき



进鬼屋后首先要寻找6个幽灵，它们分别在：1F左边食堂（晃动的椅子）、1F右上通道的走廊下（摇动的画像）、1F右下通道（只有两个书架的房间，调查右边书架）、2F左边通道走廊下（会在骷髅和人两种图案间变化的画像）、2F左边通道（晃动的书架）、2F右边通道（有3张椅子的房间，调查晃动的椅子）。全部调查完毕后，入口处的隐藏门会打开，进入该门发生BOSS战。BOSS的弱点是土属性，优先解决它身边的两个杂兵。

剧情 鬼屋中存在着一个无法超生的无头幽灵，它在被打败后也获得了解脱。不过KERORO这时得知港口镇的诅咒并没有消失，看来这个鬼屋并不是灾祸的源头。而据说在北边的诅咒之海中有目击到传说装备的消息，不过该片海域充满了不祥的祸源，大家决定借助人鱼的力量，以尽可能安全的方法接近海域。

にんぎょうのいりえ

乘船到达人鱼的住处，剧情后获得登陆神秘岛的通行证“モモエルのうでわ”，随后回到世界地图，乘船向西南方到达神秘岛。

剧情 人鱼公主迷上了与KERORO同行的宾塔，一口答应帮助众人进入诅咒之海。进入诅咒之海需要一种“海之护符”，不过制作该护符需要先到神秘岛上寻找人鱼草。神秘岛由人鱼族把守，平日是不让进入的。人鱼公主将自己的腕轮交给KERORO，让他们拿着这个作登陆神秘岛的信物。

しんぴのしま～ジャングル～にんぎょうのいりえ

到达神秘岛后与中央的青色人鱼对话，打听出人鱼草的消息，接着出村向北进入雨林。雨林的最深处发生BOSS战，用火属性能对其造成大伤害。取得人鱼草后返回人鱼宫殿，剧情后获得“シーアミュレット”。

剧情 在神秘岛打听到北边的雨林里生长着人鱼草，此行一路艰苦，最终还是成功获得了该草，并经由人鱼公主之手制成了避免海难的护符。



のろわれたうみ～みなとまち

我方被分成了三个队伍，分别是GIRORO和TAMAMA、KURURU和DORORO、KERORO，这三个小队又分别要面对イリンクス（弱点：土）、ミミクリ（弱点：风）和アレア（弱点：火）三个BOSS，请确保我方等级足够，并且在战斗前记得设置好操控角色的特技键位。战斗完毕后获得传说装备，自动返回港口镇。与镇子上方的船长布洛克对话后选择第一项，开船前往ロイヤルシティ。

剧情 在护符的帮助下，诅咒之海的航程风平浪静。不过，魔王军三姐妹又聚集在这里，通过肮脏的手段吸取着整个世界的能量，这才导致了港口镇镇民的病情。虽然三姐妹成功地使用计策分散了KERORO小队，但阿蕾娅、伊琳克丝和米米库莉依然被分散的青蛙势击倒。这样，又一件神器"雅典娜之盾"顺利到手。

ロイヤルシティ

乘船前往圣城ロイヤルシティ，进入王宫左边的房间与サマー对话触发剧情，出城后向北进入エルフのもり。



剧情 最后一件神器据探测在小夏所在的圣城附近，一行人顺便与小夏、雷团叙了旧。小夏目前已经是圣城的最高领袖，但贪玩的性格依然没有任何转变。在得知有好玩的冒险后，小夏强硬地将雷团化妆成自己的模样主持圣城的大局，自己则再次跟KERORO小队踏上寻找最后一件神器的道路。据说想到达众神的遗迹就必须先前往学问镇，但学问镇被群山环绕，山间并无小路通行，于是众人决定先去寻找神鸟。





エルフのもり～かみどりのすみか

妖精之森的道路并不难走，不过需要解答三道逻辑题，识别出正确的门，下面给出解题提示。

两扇门： 两扇门前的妖精一个说真话，一个说假话，只要向其中一个提问："你旁边的人会说哪扇门是正确的？"（第一选项）得到的回答是"左"，由于该答案是经过一真一假得出的，所以只要选择与答案相悖的"右"即可。

三扇门： 三个妖精，一个只说真话，一个只说假话，剩下的那个随机说真话或假话，说真话的人必定站在正确的门前。先判断右边的是随口胡说妖精，再判断中间说的是假话，然后推断左边的是真话。

四扇门： 四个妖精，只有一个说真话，其他三个只说假话，说真话的妖精站在正确的门前。由于左2说真的不是自己（是旁边的二者之一），那么左2必定是说的假话，否则就有两个说真话的妖精。既然左2是假的，那么最右端的妖精必定也是假的。既然左2和左4都是假的，那么左3必定就是说真话的妖精。

走出妖精之森后继续向北走，可到达神鸟的住处（かみどりのすみか），与村长对话后前往风之谷（かぜのたに）。

剧情 不愧是通往学问镇的道路，在妖精之森已经让KERORO小队动了好一番脑筋。来到神鸟的住处后，向当地人询问后得知要随时召唤神鸟必须先找到"引导之笛"，该笛子需要到附近的风之谷寻找。







かぜのたに



比较折磨人的迷宫，进入后先往上方走，会依次遇到强风吹拂的两个场景。第一个场景的风力不是很强，一直按住右的话可以缓缓前进，只要一直按住十字键的右上即可顺利通过；第二个场景风力很大，依然是按住右上走，注意通往山顶的道路并不在正北方，而是在该场景西边的吊桥。通过这两个场景后就可与BOSS交战，该BOSS的弱点为土，可手动操作TAMAMA作为攻击主力。注意事先多准备些マヒなおし以应对它的麻痹攻击。战斗胜利后获得"みちびきのふえ"，乘坐神鸟到达学问镇。

がくもんのまち

进入镇子后立刻发生剧情，KERORO小队解散，玩家暂时只能操作KERORO。在镇子中寻找其他四名队员，四名队员分别在：正北最大房子的左侧（DORORO）、镇东大房子附近（KURURU）、镇西大房子附近（TAMAMA）、武器店旁边（GIRORO）。首先与该队员旁边的镇民对话，接着再与队员对话完成指定挑战即可让其归队（多失败几次对方也会加入）。所有队员加入后回到世界地图，前往众神的遗迹。

DORORO： 找出DORORO的三个分身，前两个分身分别是东南的斗篷人和东北角的鸡，最后一个分身在西边的两个双胞胎之间，要在三个人之间辨别出哪个是DORORO。三个人换位置时集中注意力的话不难找出。

KURURU： 回答三道问题，答案分别是“×”、“モアーナ”、“ゲムム”。

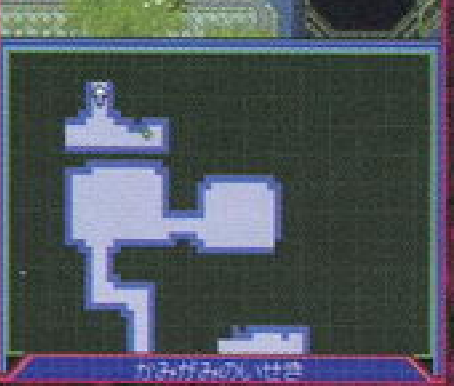
TAMAMA： 接受她的挑战并战胜。

GIRORO： 在13秒内打碎所有盘子。

剧情 来到学问镇后，KERORO小队不知怎的全体情绪失控，各自纷纷强调自己的作用，蔑视KERORO的队长职责。在一番试炼后，KERORO终于再次让大家归队，共同前往众神的遗迹。

かみがみのいせき





调查蓝色的门进入迷宫，此处需要先找到松明（たいまつ）点亮三个烛台，松明在如图所示的蓝色宝箱里，从入口处立刻左转可在道路的尽头找到。点亮三个烛台后，墙上会浮现出咒文，找到三个女神像所在房间，让她们都面向中间，房间门即会打开。这次BOSS战需要跟三姐妹同时战斗，难度不低，建议我方队员在战斗前先把BR槽蓄满，同时准备大量回复药，以应对BOSS的超必杀技。战斗后先优先解决掉其中一个，后面就会轻松许多了。三个人的弱点和以往一样，分别是アレア火弱点、イリンクス土弱点、ミミクリ风弱点。结束后获得最后一件传说装备“エイボンのしょ”，并且以后可以使用三姐妹的援护技。

剧情 来到遗迹才发现三姐妹正利用最后一件神器加强对魔王GEMUMU的封印，同时利用神器的干涉强化KERORO小队队员的负面感情，这才导致了队员间的分裂。KERORO再次让队员们知道了团结的可贵，同时也让三姐妹知道永远封印着魔王并不是解决问题的办法。三姐妹不想让游戏世界消失的愿望固然可以理解，但是KERORO一方也不希望自己的世界里因为怪物而鸡犬不宁。因此，KERORO小队一定要解开魔王的封印，制订出让两个世界的住民都能获得幸福的最佳方案。

まおうじょう

调查镜子进入变化后的魔王城，首先要调查墙上左侧和右侧的画，分别进入沙漠和雪山打败BOSS（打败BOSS后再次进入挂画可获得两件不错的防具，不过性能次于ZZ高达）。打败这两个BOSS后调查中间的画，进入火山，打败第三个封印BOSS后就可进入最深处挑战大魔王了。大魔王有两种形态，第一形态为人形，弱点属性为水，超必杀技“ダーククラスター”是对我方全员造成大伤害的招式，多准备回复药，并把KURURU放到队伍里负责回复。如果之前的贤者之石（けんじゃのいし）节余较多，本战也是相对轻松。变身后的BOSS没有弱点，集中攻击完BOSS身体周围的球再攻击本体，我方队员的所有超必杀技都可以砸到它身上。本战时间较长，我方每名队员都能放出2～3次超必杀，攻击输出不成问题，只要及时使用回复药，保证队员不死即可。

剧情 终于打败了BOSS，KERORO小队想到了能令两个世界都幸福的办法，那就是阻止世界的融合，同时切断两个世界的连接点。不过这样一来，大魔王GEMUMU就永远再无法回到现实世界，因为魔王是游戏世界的创造神，一旦他离开，游戏世界就会毁灭。为了他的世界，他疼爱的妹妹们，GEMUMU决定永远作为游戏世界里的魔王存在下去，重复永不褪色的勇者故事。

THE END 通关后能够记录通关存档，主菜单追加收集鉴看，难度追加“マニア”高难度，同时商人工会开放“モ-イヤ坑道”新迷宫。



玩后感 战斗节奏控制得很好，爽快感十足，不管是什么水平的玩家都能轻松上手。不过游戏的偷工减料也算昭然若揭了，流程短得超乎想象，迷宫要么设计得超简单，要么是纯为刁难玩家而弄得麻烦过头，徒增重复劳动感。NBGI虽然坐拥无数版权，但还是希望在制作游戏时能更加谨慎些。

文 LIKY&マムル 美编 咕噜







光环视频收录

备受迷宫饭们期待的《西林4》终于发售，这次西林在全新的南国小岛舞台展开冒险，游戏加入了许多令人关注的新要素，令游戏的玩法更加丰富，难度也更上一个等级，充满挑战性。下面就为大家送上游戏的详细攻略，帮助大家突破各个变态的迷宫。

NINTENDO DS

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

不思议のダンジョン风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

Spike/Chunsoft	RPG	2010年2月25日	日版
1人	512Mb	6090日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

迷宫内基本操作

十字键	移动
A	攻击・对话・确认
X	打开主菜单
轻按B	打开持物菜单
按住B+十字键	加速移动
L	射箭、投石（需事先装备）
Y+十字键	转换面对方向
R+十字键	斜向移动
Select	显示地图
Start	切换上屏信息
按住A+B	原地踏步（快速回复HP，消耗满腹度）
B+Y	查看信息履历
B+X或B+L	查看房间内情况
打开主菜单后X	打开特技列表

迷宫主菜单解说

持ち物	查看身上携带的道具	
足元	查看脚下状况，一般用来主动触发陷阱	
技	查看西林的特技	
その他	现在の状态	查看现在的状态
	メッセージ履历	查看信息履历
	マップのみ表示	显示地图
	今回の冒险をあきらめる	放弃本次冒险（金钱道具全部丢失）
	ゲーム设定	对画面边框、音效等进行设定
	图鉴	查看图鉴，包括道具图鉴和怪物图鉴
	ヒント	查看游戏技巧提示
中断	中断游戏	
见渡す	查看当前房间状况	

迷宫基础知识

迷宫游戏有一些共通的规则，以下总结的都是基础知识，方便一些从未接触过“《迷宫》系列”的玩家。

1.每次进入的迷宫都会千变万化是“《迷宫》系列”的最大魅力，迷宫内采用回合制，我不动敌不动，因此有充足时间思考及制定战略。当房间内有多个怪物时，一定退回窄道内战斗，避免被群殴。

2.如果在迷宫中被打倒了就视为冒险失败，身上所有的道具和金钱丢失，等级变为1，并回到最初的村子，这是系列的老传统，必须谨记。游戏惟一的记录方式就是“中断”，中断记录只能读取一次。所有非正常的退出游戏（包括NDS没电，自己关机）都视为冒险失败。

3.满腹度是一项重要的数值，降为0时，HP会慢慢减少，满腹度可通过吃香蕉或饭团回复，吃药草也能回复5点。

4.按住B键加速走到金钱上不会拾起，选择道

具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的十分之一（金钱祝福后伤害值为100%）。注意，如果一般行走时拾起的金钱自动放到道具栏，绝对是怪物所变。

5.迷宫内同一层待的时间长了会起风，一共三次，第三次还不下楼梯，会被风吹回村庄。

6.弓箭、杖的发射距离以及投掷道具的距离固定为10格。

7.墙壁中的敌人无法攻击到，但是水面上的敌人可以攻击到。

8.在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备妖刀才可攻击到）。

9.敌人升级后经验值暴增，利用幸运杖、替身杖等有意让敌人升级并干掉它们（利用道具），可以在早期获得更多经验值。

10.陷入混乱状态时普通攻击变得不确定方向，但是射箭、投掷道具、使用杖的方向依然准确。

昼夜交替系统

昼夜交替是本作新加入的设定，当夜晚来临时四周一片漆黑，必须点上松明才能看清周围状况，此外夜晚的敌人强度大幅提升，几乎所有的攻击都只能给其1点伤害（包括投掷金钱），而且夜晚的敌人极具攻击性，他们走到一起时常常会自相残杀，由此会进一步提升等级，常常具有秒杀西林的攻击力，需要万分小心。对付夜晚的敌人必须只用特技才能对其造成有效伤害。

怪物的奥拉状态

迷宫中经常会遇到被奥拉气体包围的怪物，他们属于能力强化型怪物，其中，红色的奥拉怪物攻击力提升为1.5倍，蓝色奥拉怪物防御力提升1.5倍，黄色的奥拉怪物速度提高2级，且无法用钝足效果打消。

如果呆的时间过久……

如果在同一层呆的时间过长，除了会刮风外，还有可能出现其他状况，一种是全屏大海浪，会将西林卷到其他地方，身上道具会大受影响，武具强度-1（有防锈印可避免），卷物打湿，香蕉腐坏，道具放入壶中则可不受影响；另外一种状况是出现强力的敌人ひとくいデビル，需要小心。

门扉和地形变化

门扉和地形变化都是是这次新增加的系统，让迷宫的结构更富变化。门扉主要有3种，分别是针刺门扉、铁板门扉和蓝色门扉。针刺门扉可以让弓箭穿过，铁板门扉则不行，蓝色门扉是必须消灭光房间内的所有敌人后才会打开。地形变化主要包括水路变化、地板陷落、地板移动、喷发岩浆等等，此外还会有一些隐藏的房间和隐藏通道。发现隐藏通道的方法为，沿着墙边快速移动，如果西林突然停下来就表示旁边的墙壁有问题，攻击一下便有可能打开隐藏道路。



▲如果被蓝色门扉关进大怪物房间那就是最可怕的事情

标签，再也不怕丢失

这次游戏加入了一个非常贴心的系统，那就是标签（タグ）系统。给武器或者盾加上标签后，以后即使在迷宫中被打倒了，这些装备还可以被找回来。在村子的标签屋花费3000元或者使用标签的卷物就可以给一个武具作上标签，最多标签8个，有了标签的武具名字显示为蓝色。要小心“ミドロ系”敌人有可能会剥除标签。另外还要注意的是，并非所有状况都能找回来，可以找回来的情况包括：迷宫中被打倒；装备远投腕轮将武具投掷出去导致消失；将武具投掷伤敌。而不能找回的情况包括：武具被香蕉怪变为香蕉；用变化之壶变为其他道具；救助别人时死亡；非中断情况的关机。

隐藏的道具

迷宫的地上有时候会出现发光的东西，走上去就有可能挖掘出道具，普通道具的是金色的光，需要力量8以上才能挖，稀有道具带有蓝色光，需要力量9以上，有时候也会挖出敌人，需要小心。另外，有时候墙壁中会隐藏有道具，利用行走时突然停下的方法也能发现，不过此时就必须装备能挖墙的铁镐了。当装备有透视腕轮或者道具感知腕轮后能够方便地发现墙壁中隐藏的道具，有时候迷宫还会出现没有入口的独立房间，里面全是金钱，此时也必须利用铁镐挖过去才能得到。



武器和盾的成长

本作中，武器和盾满足一定条件会慢慢成长，每个武器和盾都有8个等级，打死敌人可以获得的熟练度（名称前面的绿色槽就是熟练度槽），累积一定的熟练度后武器和盾就会成长。随着等级的提升，装备的强度、上限、印的数量都会提升，有的还会追加新的特殊能力（印）。游戏中武器印总共有35个，盾印总共27个，很多武器和盾升到最高级时强化上限和印的数目都会达到最大值，此时印会标记为“全部”，而不再写数字。

升级所需要的熟练度会随着装备等级的提升而越来越多，比如椰树棒（ヤシの棒），首次升级需要的熟练度为50，第二次升级需要400，最后阶段更需要12800，不过这些数值在游戏中属于隐藏数据并未给出，而打死敌人所能获得的熟练度也同样属于隐藏数值，不过通过数据分析得知，打死越高级的怪物获得熟练度越多，比如玛姆鲁的熟练度只有1，洞窟玛姆鲁的熟练度为70，最高级的金钱玛姆鲁熟练度高达500，即使是很难升级的武器打死几只也能很快升级了。需要注意，必须使用直接攻击打死敌人才能获得熟练度，使用道具、特技等打死敌人不行，甚至像炎之剑用火球打死敌人都不行。此外影响熟练度获得的还有两个因素，1.怪物处于奥拉状态时，熟练度会变为1.25倍；2.使用“成长之种”时，获得的熟练度将会变为4倍。这两者可以叠加，即在成长状态下打死奥拉状态的怪物能获得5倍的熟练度，多多利用。

迷宫中的商店

本次迷宫中的商店分为3种，分别是普通店、高级店和二择店。普通店与系列一贯的店相同，把东西捡起来然后与老板对话付钱便可，把东西放地板上与之对话可卖出，如果拿了东西不付钱就出去就会被当作盗贼，当层所有敌人都会变身为店主来打你；高级店的商品都隐藏在墙壁中，给店主“介绍状”才能进入，如果挖墙直接进入会被当作盗贼，高级店商品只有3个，品质一般都很好；二择店则是先付给店主1000元钱，然后选择左边还是右边，只有一边是有道具的，另一边是掉落陷阱。

合成系统

合成是系列一贯的经典系统，通过合成能够打造出强大的装备。合成分为普通合成和异种合成，普通合成指同种类道具的合成，包括武器、盾和杖，可通过合成之壶进行，先放入的道具为主材料，后放入的同类道具作为副材料，合成出的道具以主材料为基础，然后附加副材料的印和强化值；而异种合成是不同道具之间的合成，比如将“药草”与剑或盾合成，可使剑或盾获得“HP+5”的印，效果为最大HP增加5。异种合成只能通过合成怪（マゼルン）来进行，将要合成的物品向合成怪投掷，它会吞进肚子，然后将合成怪干掉便可得到合成后的物品，合成后物品的封印、诅咒、封印等状态效果以最后投入的道具状态为准。初级的合成怪可合成两个物品（不要多投），每升一级增加一个，最高级可合成5个。需要注意，吞进道具后的合成怪攻击力会提升，保证自己HP充足。另外，不要在合成怪陷入混乱、睡眠定身等异常状态时扔道具，那样是无效的。



▲这种黄色的怪物就是最初级的合成怪，升级后它的颜色会发生变化。

武器的异种合成

印名称	合成道具	效果
爆发特效	爆弹石	对爆发系敌人能造成更大伤害。
水栖特效	水がれの卷物	对水栖系敌人能造成更大伤害。
浮游特效	高飞び草	对浮游系敌人能造成更大伤害。
一つ目特效	めぐすり草	对一目系敌人能造成更大伤害。
ドレイン特效	毒消し草.	对吸魂系敌人能造成更大伤害。
ドラゴン特效	ドラゴン草	对龙系敌人能造成更大伤害。
混乱	混乱草	攻击时有一定几率使敌人混乱。
かなしばり	かなしばりの杖	攻击时有一定几率使敌人定身。
睡眠	睡眠草	攻击时有一定几率使敌人睡眠。
目つぶし	目つぶし草	攻击时有一定几率使敌人失明。
无气力	迷子の卷物	攻击时有一定几率使敌人无气力。
LVダウン	不幸の种	攻击时有一定几率下降敌人等级。
HP1	超不幸の种	攻击时有一定几率使敌人HP变为1。
连续攻击	すばやさ草・加速の札・加速の杖（任意两种，所以至少要2级的合成怪才能进行合成）	攻击时有一定几率再追加一次攻击。
HP+5	药草	最大HP增加5点。
HP+10	弟切草	最大HP增加10点。
HP+15	いやし草	最大HP增加15点。
HP+20	命の草	最大HP增加20点。
基本值+3	しあわせ草	武器基本强度增加3点。
基本值+8	天使の种	武器基本强度增加8点。

盾的异种合成

印名称	合成道具	效果
炎半减	ドラゴン草	龙系火焰伤害半减。
避けアップ	めぐすり草×2（至少要2级的合成怪才能进行合成）	回避率增加。
爆发半减	爆弹石	爆炸的伤害半减。
LVダウン	不幸の种	攻击的敌人有一定几率等级下降。
HP1	超不幸の种	攻击的敌人有一定几率HP变为1。
HP+5	药草	最大HP增加5点。
HP+10	弟切草	最大HP增加10点。
HP+15	いやし草	最大HP增加15点。
HP+20	命の草	最大HP增加20点。
基本值+3	しあわせ草	盾基本强度增加3点。
基本值+8	天使の种	盾基本强度增加8点。



◀合成怪会在固定的层数登场，遇到这种的层数不妨多逗留一会来多刷出几个。

西林的特技

初次进入第二个村子ゴンチキ村时西林便可获得特技的首饰，以后便可开始使用特技。特技只能在夜晚使用，同时可登录8个，有使用次数限制，使用完后前往下一层会自动回复。特技的总数有29个，领悟的方法主要有3种，一种是随着等级提升领悟，一种是在迷宫中遇到技能师时学会，还有一种是从一个特技派生（多次使用一种特技就有可能领悟新的特技）。领悟新特技时可以选择替换之前的，登录几个完全根据自己喜好。已经学会的全部特技在第一个村子的特技图书馆里可以重新登录和整理。

使用特技时会有“阵型”的概念，根据西林与敌人的方位会有额外的附加效果。1.被敌人前后包围时，使用特技会获得少量HP回复；2.被敌人前后左右4面包围时会回复特技使用次数；3.被敌人8面完全包围时使用特技西林会瞬移。

西林特技一览

名称	威力	获得方法	效果
ぐわ！カタマッタ弾	A	最初自动学会	向正前方发射直线气弹攻击，附加定身效果。
サイゴノアガーキ	—	完成训练关卡“夜の冒険のほこら”	全灭当层迷宫内全部敌人，但有可能失败，后果是自己倒下。
まわりやっつけ破	B	从初级技能师那里学会	攻击自身周围1格的敌人。
まわりから吸收波	C	从中级技能师那里学会	攻击自身周围1格的敌人，追加HP吸收效果。
まわり空振り波	B	从上级技能师那里学会	攻击自身周围1格的敌人，追加空振效果。
旋风やぶれかぶれ	—	从“まわりやっつけ破”或“まわりから吸收波”派生	自身周围的敌人HP变为1，自己HP减半。
おいでよ混乱破	—	从初级技能师那里学会	将该层内的敌人全部吸引到身边并附加混乱状态。
3匹うぎゃあ破	—	等级达到99级	正面3方向的敌人即死。
ダダーン弾	S	从“ぐわ！カタマッタ弾”派生	向正前方发射直线气弹攻击。
高飞び前后弹	A	等级达到16级	向前后两方向发射气弹，追加瞬移效果。
贯通アロアロー	A	从初级技能师那里学会	向正前方发射直线贯通攻击。
十文字やる气なし弹	B	等级达到28级	向前后左右发射4方向气弹，追加无气力效果。
十文字ダダーン弹	A	从“十文字やる气なし弹”派生	向前后左右发射4方向气弹。
感电波	B	等级达到10级	对正面的敌人造成伤害，如果该敌人周围还有其他敌人也会受到连带伤害。
ビリヤードッシン	A	从中级技能师那里学会	对面前的敌人进行吹飞攻击，被吹飞的敌人如果撞到后面的敌人则吹飞效果一直传导下去。
八方向ダダーン弹	B	从中级技能师那里学会	以自身为中心向周围8个方向发射气弹，打中的敌人越多威力越高。
ルームサイクロン	B	等级达到22级	对房间内的全部敌人进行攻击。
ルーム冲击闪光	B	从上级技能师那里学会	对房间内的全部敌人进行攻击。
大贯通ドドーン炮	B	从中级技能师那里学会	向正前方发射宽度有3格的大冲击波。
大贯通钝足炮	C	从“大贯通ドドーン炮”派生	向正前方发射宽度有3格的大冲击波，追加钝足效果。
前后贯通カゲヌイ炮	B	从初级技能师那里学会	向前后两方向发射贯通气弹，追加影缝效果。
前后贯通ドドーン炮	B	从“前后贯通カゲヌイ炮”派生	向前后两方向发射贯通气弹。
贯通ドドーンクロス	B	从上级技能师那里学会	向前后左右4方向发射贯通气弹。
贯通居眠りアロー	B	从“贯通アロアロー”派生	向正前方发射贯通气弹，追加睡眠效果。
八方向バクスイ弹	B		以自身为中心向周围8个方向发射气弹，追加睡眠效果。
ルームミエナイヨール	C	从“ルームサイクロン”派生	对房间内全部敌人进行攻击，追加失明效果。
ルームフーイン闪光	C	从“ルーム冲击闪光”派生	对房间内全部敌人进行攻击，追加封印效果。
贯通ゾワゾワクロス	C		向前后左右4方向发射贯通气弹，追加慌张效果。
八方向贯通ドドーン	C		以自身为中心向周围8个方向发射贯通气弹。



西林最多带3个同伴同行（包括剧情NPC），要让新的加入必须使一个旧的脱离。同伴在迷宫中被打倒了，在以后冒险中还可再次加入，他们会随机出现在酒场或者迷宫中，与之对话便可让他们再次加入。

加尔文（ガルウィン）

加尔文是一名海盗，为寻找财宝加入了西林的队伍，在第一个村的酒场可以遇到他，主要使用武器进行近身攻击，有时候也会投掷朗姆酒使敌人混乱或慌张。加尔文的攻击欲望非常强烈，发现敌人后常常会紧追不舍，由此会远离西林，易陷入危险。另外此人是个超级路痴，常常在上楼梯后发现他已不见踪影。



波古玛姆鲁（ボーグマムル）

完成“梦之的小道”迷宫后，他便能成为同伴。与以往作品中一样，他的成长是通过道具来完成，给他要求的特定道具才能让他升级，最高100级，而升到100级后他会留下“必中的小刀”然后回到未来去（“必中的小刀”只有通过这种方法获得。）。要找到他的话必须再次完成“梦之的小道”迷宫，而他的等级也会还原为1，再次培育到100级的话还会留下“必中的小刀”然后回去，以此重复。

米莉（ミリィ）

乘坐滑翔伞旅行的金发少女，本打算前往得克萨斯的她因为迷失方向，来到了卡西丹岛上。冒险达到一定次数后，从ゴンチキ村出发时会触发剧情遇到她。手拿双枪的她能够进行远距离攻击，一次2回攻击，每击固定伤害10点，等级提升后攻击力和攻击回数都会提升，最高级LV10时固定伤害30，攻击回数4次，射程6格，非常暴力，不过要注意河童系（ひまカッパ）敌人是她天敌，因为河童系会反射远程伤害。另外在夜晚米莉能力大打折扣，需要好好保护 。

猴子三兄弟

三兄弟分别叫一郎、次郎、三郎，颜色不同，要让它们加入需触发事件。迷宫中首先会遇到一郎，它向西林索要“药草”，给他后，在之后就会触发救助三郎的事件，它被3个怪物包围，很简单地帮它搞定后，三兄弟团聚。之后再次遇到它们就有可能让它们成为同伴。三兄弟每次只能加入一个，攻击方式一样，会模仿西林的动作来反方向攻击，西林投掷道具它们也会向反方向投掷相同道具（投掷金钱固定为10元），不过具备贯通属性，无法回收。

艾德娜（エドナ）

持有神秘力量的咒术师少女，加入方法为：与ラクタタ村的村长对话后，回到ボロンガ村时在酒场中会听到关于艾德娜的情报，此时再前往村子左边的海滩就会遇到从大贝壳中走出的艾德娜，让她加入便可。艾德娜白天没有攻击力，只会为西林附加各种辅助效果（与之对话便可），每一层可附加一次，效果包括攻击力提升（效果持续当前层）、防御力提升（效果持续当前层）、速度加倍（效果持续一定回合），到了夜晚艾德娜会用光之矢攻击敌人，没有次数限制，是少有的能在夜晚帮大忙的同伴。另外带着她到“ラ・フェリエール遗迹”15F会有特殊剧情发生，死去的キィ的灵魂来祝艾德娜生日快乐。

香蕉王子

游戏一开始便会在酒场门口遇到他，不过他一句话也不说，爆机后再次来到猴子村时，在右下方平台可以看到一个香蕉皮，选择踩上去后会掉到大树下，从而发现隐藏的前往香蕉王国的迷宫入口，此时香蕉王子会突然出现，并认定西林是拯救香蕉王国的勇者（他们为了寻找拯救王国的勇者而在各地布置香蕉皮，踩中的人就是被命运选择的人），正说着一只猴子从上面摔下来，口里大骂是哪个无良人士扔的香蕉皮，然后忿忿走掉，众人顿时无语。答应香蕉王子请求后他便会加入为同伴，然后要一起挑战香蕉王国的迷宫，通过后香蕉王子便会成为自由同伴，以后在酒场或者迷宫中遇到他与之对话便可随时让他加入。



香蕉王子的特技

香蕉王子能力非常特殊，有些类似《沙漠魔城》中的小狗恩夫，通过特技来攻击敌人，当受到敌人的特技攻击时会立刻使领悟这个特技，此外将特定道具向他投掷也会领悟各种特技（这些道具的解说中有香蕉标志），关于特技可以参看下表。香蕉王子最多领悟8个特技，白天4个，晚上4个，超过数目时，新领悟的特技出现在最下方，而最上方的那个会忘记，当然玩家也可以手动调整特技顺序（与之对话），也可设定哪个特技不要忘记，或者直接删除哪个特技。香蕉王子使用特技时是一回合内顺序发动全部特技，类似于《口袋妖怪探险队》中的技能连接，所以玩家可以设定好顺序以便打出最有效的连续攻击。

香蕉王子没有HP的概念，也无等级概念，受到攻击时品质会慢慢下降，反应在颜色上是由黄变黑，受到4次伤害由黄变暗黄，受到8次伤害由暗黄变黑，受到12次伤害便会被打倒。品质下降后不能自然回复，只能通过香蕉或者香蕉皮来回复，将香蕉或者香蕉皮向他投掷便可使其全回复（腐烂香蕉也可）。由于属于香蕉体质，所以像龙吐火、爆炸、岩浆、战车炮击等具备火属性伤害的攻击能够让其即死（变成烧香蕉），为了避免这个死穴，一定要其尽早领悟冰冻状态的特技（将アイスバナナ对其投掷，该道具可由迷宫中随机遇到的紫色的香蕉怪随机变出。）。

香蕉王子特技一览

注：下表"领悟方法"中的"道具"表示用该道具对香蕉王子投掷，"敌人"代表让香蕉王子承受该敌人的特技攻击。

名称	领悟方法	效果
回复の光	道具：药草、弟切草、いやし草、命の草	回复自身周围同伴的HP50点。
攻击力下げ回复	道具：ちからの草、どくけし草、毒消しの腕轮	回复自身以及周围同伴的攻击力，对西林的效果是回复力量值。
混乱回复	道具：混乱よけの腕轮	解除自身以及周围同伴的混乱状态。
睡眠回复	道具：睡眠よけの腕轮	解除自身以及周围同伴的睡眠状态。
全状态异常回复	道具：与药の卷物	解除自身以及周围同伴的所有异常状态。
ゾワゾワ攻击	道具：ゾワゾワの卷物、ゾワゾワの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入慌张状态。
吹き飞ばし攻击	道具：ふきとばしの杖	进行直接攻击，有一定几率使敌人吹飞。
空振り攻击	道具：空振りの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入空振状态。
影缝い攻击	道具：影缝いの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入影缝状态。
睡眠攻击	道具：おねむガラガラ	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入睡眠状态。
かなしばり攻击	道具：しびれ刀	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入定身状态。
目つぶし攻击	道具：真っ暗棒	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入失明状态。
封印攻击	道具：封印棒	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入封印状态。
混乱攻击	道具：混乱の手斧	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入混乱状态。
攻击力下げ攻击	道具：カミナの剑	进行直接攻击，有一定几率降低敌人攻击力。
吹き飞ばしの矢	道具：吹き飞ばしの矢	对直线10格内的敌人发射吹飞之矢。
冷えびえ状态化	道具：アイスバナナ	遭受爆发攻击和火焰攻击时不会即死（不会变烧香蕉），也不会受伤害。
特攻	敌人：ヤンびー	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值较低，敌人会被吹飞。
副总长特攻	敌人：副总长ヤンびー	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值较大，敌人会被吹飞。
总长特攻	敌人：总长ヤンびー	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值很高，敌人会被吹飞。
后退攻击	敌人：コガタナバチ、ワキザシバチ	攻击敌人后自己会后退一步。
离れ攻击	敌人：カタナバチ、ダイトウバチ	攻击敌人后自己会后退两步。
雷攻击	敌人：フォーリー（蓝色）	落雷攻击，给房间内全部敌人15点伤害。
攻击反射	敌人：フォーリー（红色）	发动后，到下一回合之前都不会再受伤害。
2マス投石	敌人：デブータ	2格范围的投石攻击，伤害20点。
4マス投石	敌人：デブーチョ	4格范围的投石攻击，伤害20点。
6マス投石	敌人：デブートン	6格范围的投石攻击。
10マス投石	敌人：デブーゴン	10格范围的投石攻击。
ちからため	敌人：アイアンヘッド	蓄力一回合，下回合释放蓄力攻击。
バリ返し	敌人：バリズドン	发动后受到攻击时会反击雷电攻击，40点伤害。
正面スミふき	敌人：イカキング	使自己面前的敌人进入失明状态。
周围スミふき	敌人：イカだいおう	使自己周围的敌人进入失明状态。
部屋スミふき	敌人：イカエンペラー、イカカイザー	使房间内的敌人进入失明状态。
正面催眠	敌人：ゲイズ、スーパーゲイズ	使自己面前的敌人进入混乱状态。
部屋催眠	敌人：ゲンナマゲイズの催眠攻击	使房间内的敌人进入混乱状态。
おたけび	敌人：ひとくいデビル	使房间内的敌人进入慌张状态。
毒草投げ	敌人：おばけ大根	向前方敌人投掷毒草，距离10格。
混乱草投げ	敌人：めまわし大根	向前方敌人投掷混乱草，距离10格。
狂战士の种投げ	敌人：みだれ大根	向前方敌人投掷狂战士之种，距离10格。
杂草投げ	敌人：畠荒らし种	向前方敌人投掷杂草，伤害2点，距离10格。
初级魔法	敌人：ガラ魔道士	向前方发射初级魔法弹，效果包括吹飞、钝足等。
中级魔法	敌人：ガラ中流魔道士	向前方发射中级魔法弹，效果包括混乱等。
上级魔法	敌人：ガラ上流魔道士	向前方发射上级魔法弹，效果包括定身、不幸、身代、封印、狂战士等。
最上级魔法	敌人：ガラ贵族魔道士	向前方发射上级魔法弹，效果变香蕉、等级-3、痛分等。
ウッホ投げ	敌人：タイガーウッホ	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者附近，范围5格。

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

名称	领悟方法	效果
ウホホ投げ	敌人：タイガーウホホ	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者陷阱上，范围10格。
ウホーン投げ	敌人：タイガーウホーン	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者陷阱上，范围15格。
フロア引き寄せ	敌人：ファーラビ、ホラーラビ、ドレッドラビ	将该层内的敌人和西林吸引到一起来，然后对其中一个敌人攻击。该特技只有在香蕉王子远离西林一段距离后才会使用。
状态异常吸收	敌人：すいだすゾウ、ひきこむゾウ	吸收自己正面角色的异常状态，提升自己攻击力并回复HP。
小攻击力下げ	敌人：毒サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度小。
中攻击力下げ	敌人：鬼サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度中。
特大攻击力下げ	敌人：剧毒サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度大。
盾弾き	敌人：ケンゴウ	从敌人身上弹出盾。
武器弾き	敌人：イアイ	从敌人身上弹出武器。
腕轮弾き	敌人：タツジン	从敌人身上弹出腕轮。

迷宫解析篇

主线迷宫——黄金宫殿（ゴールド・パレス）

主线流程迷宫有36层，由于中途会经过5个村子，可休整地点很多，所以难度当然是最简单的。故事讲述的是西林和科帕乘船遭遇风浪而漂流到卡西丹岛，醒来后被岛上居民当做魔物使者要烧死在广场上，幸亏少女神奈（カミナ）阻止了众人，而神秘的豹头神官出现，答应放过西林，不过条件是找到传说中的“豹之眼”，而且神官还将神奈作为人质关押起来，游戏自此正式开始。当西林经历重重艰险在遗迹中找到豹之眼时，神官和神奈却一起出现并夺走了豹之眼，原来她们根本就是兄妹，串通好借助西林之手来拿到这样东西，以便获得被封印的力量。虽然神奈并不愿意，但无法拗过自己哥哥。拿到豹之眼的神官打算在满月之夜与妹妹完成合体仪式，以此获得完全的力量，成为豹神，而西林最终阻止了他的野心，将神官打倒，而神奈也得到了解脱，离开了人世……这就是游戏的主线剧情。流程中会迎来两场BOSS战，一场是30F与神奈的对决，她的HP为301，具备倍速行动1回攻击，能自己回复异常状态，卷物、香蕉皮以及投掷金钱都无效，可多利用箭、吹飞杖、雷光杖等道具，如果回复道具充足的话，使用痛分杖也很有效。另外一场BOSS战是在最终层与神官原形对决，他的HP高达1800，会召唤小怪（每次4个），也能自己回复异常状态，投掷金钱也只能给其很少伤害，不过他的速度为钝足，而西林为倍速，相当于西林行动4次他才能行动一次，因此也并不是很难，可以打三下退一步，香蕉皮、痛分杖、慌张（ゾワゾワ）杖・札、封印杖、身代杖等道具对其都有效，好好利用就行，如果不小心被他召唤出小怪物，要优先干掉会吸收异常状态的とりこむゾウ。

干掉他后游戏就会迎来通关画面，西林与众人依依告别，结果在沙滩上等了一天一夜也没有船来，只好自己做了一个小船，结果开出去没多远就被卷回来了，于是只好继续在岛上呆下来，而此时岛上出现了许多新的迷宫。

试胆的祠堂
（キモ试しのほこら）

地点：ポロンガ村的技图书馆

这个并非严格意义上的迷宫，而是一个类似菲伊问题的课题迷宫，每完成一个课题可以获得一个道具作奖励，这些课题对于熟悉游戏系统以及掌握基本技巧非常重要，游戏一开始便可以挑战，建议大家先行通过。

石像の洞窟

地点：ポロンガ村的技图书馆

与上一个一样，也是一个菲伊问题的课题迷宫，爆机后开启，每完成一个课题可以获得一个道具作奖励。游戏的玩法类似于我们熟悉的《仓库番》，将石像推到指定位置便可，挑战性很高。

白金天堂
（プラチナ・パラダイス）

地点：主线迷宫36F之后继续前进

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
继承	可能	可能	昼和夜	3回	99F

这个是爆机后才出现的迷宫，爆机后再次前往黄金宫殿36F的王之间，会发现王座下的楼梯，此时可以选择回村还是继续深入，继续深入的话就是白金天堂迷宫，迷宫总共99F，最深处会迎来BOSS战，与宝物库的看守へもじ战斗，其HP为400，会召唤小怪（每次5个），每次受到伤害会瞬移。建议用封印杖・札来封印其召唤，然后多用远程武器攻击。与之对决有机会得到他射出的へもじの矢，不要错过。

战胜他后会迎来一个难题——ジャガーの宝物殿，这是一个课题挑战，要想到达中间得到宝物サトリピック，你得动一番脑筋，并且身上还必须有特定的道具做保障。进入前可以选择是挑战这个难题还是回村子，如果身上有“脱出的卷物”的话可以试着选择挑战，如果没有的话就不要冒险了，因为解不开的话你就困死在其中了，最后只能选择关机。

提示：要准备的道具最好有ひきよせの巻物、飞びつきの杖、ワナの腕轮或ワナ消しの杖、空振り札。

豹神的狩猎森林
（ジャガーの狩りの森）

地点：ポロンガ村的技图书馆

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	不可能	昼和夜	3回	99F



爆机后才出现的迷宫，该迷宫最大的特色为西林的HP初始就有500，但无法回复。由于该迷宫可以带入道具，实际上难度并不高，因为可以带入大量复活草，复活后HP会回复满500。通过该迷宫后的报酬为“サトリの盾”。

二击の洞窟

地点：ポロンガ村曾关押神奈的洞窟

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼	3回	99F

爆机后才出现的迷宫，所谓“二击”是指无论是西林还是怪物，只要受到二连击就会被干掉，因为只要攻击一次对方的HP就会变为1，这就是该迷宫的特点。所以HP多少已经没有意义，打一下敌人→挨一下攻击→退后一步（等HP回复为2）→打一下敌人，这就是基本的战术，HP很少时，走一步就可回复到2，而当等级提升、HP上限提高时，往往要多用几个回合才能回复到2，所以等级升得太高并非好事，有时可尽量避免战斗，甚至使用不幸种来降低自己等级。这个迷宫要特别当心被敌人围攻，以及拥有倍速行动的敌人。通过该迷宫后的报酬为“螺旋风魔の盾”。

浜边の魔洞

地点：ボロンガ村左边海滩

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼	3回	99F

爆机后才出现的迷宫，难度相当高，不能带任何道具和同伴进入，迷宫中几乎所有的道具都是未识别状态，当然能够获得的装备也都是非常高级的，这是考验玩家水平的典型迷宫，通过99F会发生剧情，获得的报酬为“ジャガーの盾”。

常夜の洞窟

地点：ゴンチキ村右上角的洞窟

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	可能	夜	3回	29F（99F）

爆机后才出现的迷宫，可以带同伴和道具进入，推荐带上艾德娜，因为该迷宫始终是夜晚，她的光之矢能使冒险轻松许多。第一次进入到达29F便可，会与狗狗布鲁托君展开对决，自大的它听说豹神已被干掉，觉得自己就应该是老大了，结果当然被西林打趴下了。它的HP为600，会使用投石、召唤小怪等招式。由于西林只能使用特技作战，最好能准备“技回复の卷物”。胜利后会获得“ブルドッ君の腕轮”，效果是对夜晚的敌人大伤害。下次进入该迷宫时变为99F。

梦中の小道


地点：ゴンチキ村中间的民家内

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼和夜	3回	99F

爆机后出现的迷宫，迷宫的特点为昼夜交替极快，另外迷宫中的腕轮、壶、杖都处于未识别状态，卷物全部都是白纸的卷物，



要收集白纸的卷物的话这里是最合适的。通过迷宫后会收得波古玛姆鲁为同伴。

陷阱地带

（トラップ・ゾーン）

地点：ラクタタ村的村长家中

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼	3回	25F（99F）

这是系列一贯的陷阱迷宫，西林作为陷阱大师可以捡起迷宫中的陷阱并进行设置（只能放置位置，无法改装陷阱），敌人踩上陷阱就会中招。直接用武器打死敌人所获得的经验值很少，只有通过陷阱的连锁干掉敌人才能获得大量经验值。第一次到达迷宫25F便可通过，奖励道具为“ワナ师の腕轮”，之后进入需通过99F。

无法放置的洞窟

（置けずの洞窟）

地点：ラクタタ村的道具屋

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼和夜	3回	25F（99F）

爆机后，在ラクタタ村的道具屋与老板对话后，再调查旁边的木桶便可开启这个迷宫。迷宫特点为无法将道具放在地上，放置即消失，商店中的道具除外。通过后获得的报酬为“称赞に值する盾”。

不升级之森

（あがらずの森）

地点：モンキービレッジ道具店

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	不可能	昼	3回	50F

爆机后出现的迷宫，该迷宫无法获得任何经验值，因此也无法升级，迷宫中有许多高级武器和防具以及合成壶，积极强化装备是通过的基本技巧，此外要多多利用药草、弟切草等回复道具在HP满值时使用能提升HP最大值的效果，还有异种合成时的印效果。通过该迷宫后的报酬为“受け流しの盾”。



▶必须在迷宫中把风之宿的一家四口一个个都带回家才能开启西林之道的迷宫。

香蕉王国

（バナナ王国）

地点：モンキービレッジ下方

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可能	固定	昼和夜	3回	30F（99F）



爆机后，在猴子村右下方会发现香蕉皮，踩上后会发生剧情，发现该迷宫。该迷宫必须带上香蕉王子同行，不能有其他同伴，首次到达30F便算通过（香蕉王子中途不能死亡），会获得“坏れないハンマー”，之后迷宫变为99F。



西林之道

（シレンへの道）

地点：风之宿的井

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	3人	昼和夜	3回	99F

要开启这个迷宫必须将风之宿的一家四口都带回到风之宿才行，分别是女孩、男孩、爷爷和大叔，他们一般都在イーグルヴァリー（19～20F）出现，全部带回后会发生剧情，然后风之宿井口便会开启该迷宫。该迷宫可以带道具和同伴进入，敌人配置相当强劲，通过99F后又会遇到一个需要解谜的宝物库，这次难度更加高了，成功解决的话可获得宝物“カミナの剑”。

武器一览

注1：受祝福的武器不怕封印或诅咒效果，且攻击力有所提升，而当武器处于封印状态时，其特殊能力无法发挥，不会成长，处于诅咒状态时能力可发挥，但无法取下，盾也是同样。

注2：武器的印在该武器成长后其能力会有所提升，但合成到其他武器上时只会具备初级效果。比如“火之刃”的印为远距离火球，伤害初始为8点，随着等级提升伤害值会提高，但合成到其他武器上时，火球伤害始终固定为8点。盾的印也是同样道理。

名称	强度	界限	印数	效果
ヤシの棒系	2～15	10～99	5～35	最低级的木棒武器，无特殊能力，成长到最高级时会追加蓄力攻击的印。
铜の刃系	4～18	10～99	4～35	比木棒稍好的铜刀系武器，无特殊能力，成长到最高级时会追加防锈的印。
カタナ系	6～22	10～99	4～35	浪人最爱用的刀，无特殊能力，成长到最高级会追加防锈的印。
兽の牙系	8～20	10～99	3～35	由兽牙制作的武器，无特殊能力，成长后会追加防锈的印。
どうたぬき系	10～23	10～99	5～35	天下名刀胴太贯，无特殊能力，成长到最高级能获得强度+3的印。
陨石の刃系	12～25	10～99	4～35	由陨石材料制作而成的武器，无特殊能力，成长后能获得HP+10的印，最高级还能追加防锈的印。
朱刚石の刃系	14～27	10～99	3～35	由红色的朱刚石为材料制作而成的武器，无[illegible]能力，成长后能获得[illegible]10的印，最高级还能[illegible]射火球。
カブラの刃系	16～30	10～99	2～35	基本攻击力高，无特殊能力，成长到最高级能追加防锈的印。
风魔铁の剑系	20～35	10～99	35～35	基本攻击力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，是优秀的合成主材料。

名称	强度	界限	印数	效果
カブラギ系	25～40	10～99	35～35	基本攻击力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，获得方法为在银行存款达到99,999,999元，或将“大刚剑ヵブラ”强化到99的状态后，在迷宫中遇到“武器锻造营业”时交给其锻造。
ボロいつるはし系	3～10	25～99	8～35	可以挖墙的铁镐，要注意如果使用过多很容易损坏，成长后会追加使敌人失明的印。
ボロいマトック系	5～12	25～99	8～35	可以一次挖两格墙的铁镐，使用过多容易损坏，成长后会追加使敌人失明的印。
サトリピック系	7～14	25～99	3～35	能挖墙的高级铁镐，永远不会损坏，成长后会追加使敌人失明的印。
必中小刀系	1～5	25～99	10～35	直接攻击100%命中，成长到最高级后还会追加会心一击的印。
かまいたち系	2～9	25～99	2～35	妖刀村正，能攻击前面3方向的敌人，成长到最高级还会追加HP+20的印。
战神の斧系	5～10	10～99	3～6	偶尔能打出会心一击，成长后会心几率会有所提升，此外也会慢慢追加HP+5以及定身效果的印。
使い舍て刀系	30～37	30～99	10～35	每次攻击命中后强度都会下降1，所以叫用完就扔的刀。
光の刃系	3～9	25～99	5～35	攻击落空后剑身会发光，下次必定发动会心一击，成长后还会追加HP+5和混乱的印。
ボロい木づち系	5～12	25～99	8～35	能够破坏陷阱的木锤，如果使用过多容易损坏，成长后会追加混乱的印。
坏れないハンマー系	7～13	25～99	3～35	能够破坏陷阱的高级锤，永远不会损坏，成长后会追加混乱的印。
くすんだ金の剑系	2～5	25～99	6～35	由黄金打造出来的剑，不会生锈，成长到最高级还会追加定身的印。
火の刃系	9～16	25～99	4～35	在HP全满状态时能够向前方喷出火球，射程无限，火球伤害值为“武器LV×2+6”，武器成长后还会追加HP+10、蓄力攻击、爆发特效等多个印。
混乱の手斧系	6～12	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人混乱，成长后混乱几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
しびれ刀系	3～9	25～99	3～6	攻击时有一定几率使敌人定身，成长后定身几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
封印棒系	5～11	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人封印，成长后封印几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
おねむガラガラ系	2～8	25～99	3～6	攻击时有一定几率使敌人睡眠，成长后睡眠几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
直っ暗棒系	4～9	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人失明，成长后失明几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
三日月刀系	7～13	25～99	5～35	对爆发系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
水斩りの剑系	4～11	25～99	5～35	对水栖系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
空の刃系	2～10	25～99	3～35	对浮游系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
一ッ目杀し系	5～12	25～99	5～35	对一目系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
ドレイン斩り系	6～11	25～99	5～35	对吸魂系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
トカゲ斩りの刃系	10～15	25～99	3～35	对龙系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印。
カミナの剑系	25～40	25～99	10～35	攻击时有一定几率降低敌人攻击力，成长后几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印。
バーゲンの刀系	9～16	25～99	6～35	能提高打死敌人后掉落金钱的几率，此外购买东西时能打八折，成长后还能追加提升HP的印。

盾一览

名称	强度	界限	印数	效果
ヤシの盾系	2～15	10～99	5～27	椰树材料做的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和满腹度消耗速度减慢的印。
铜の盾系	4～18	10～99	4～27	比椰树盾稍好的铜盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和防锈的印。
铁の盾系	6～20	10～99	3～27	比铜盾更好的铁盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10的印。
ばん族の盾系	8～22	10～99	5～27	蛮族的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和防锈的印。
兽の盾系	10～23	10～99	4～27	兽之盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10和强度+3的印。
陨石の盾系	12～25	10～99	5～27	由陨石材料制作而成的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10和防锈的印，最高级还具备防盗效果。
朱刚石の盾系	14～27	10～99	4～27	由红色的朱刚石为材料制作而成的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10的印，最高级还具备炎半减和防啄的效果。
风魔铁の盾系	16～30	10～99	3～27	由特殊金属风魔铁制作而成的盾，无特殊能力，防御力较高，成长到最高级会追加防锈的印。
螺旋风魔の盾系	25～40	10～99	27～27	基本防御力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，是优秀的合成主材料
ハラモチの盾系	2～10	15～99	3～27	能够减慢满腹度消耗速度的盾，成长到最高级会追加HP+20的印。
重い盾系	12～28	15～99	7～27	基本防御力较高，但会加快满腹度消耗速度，成长到最高级会追加不动和防金钱被盗的印。
トカゲの盾系	10～18	15～99	3～27	能使龙系吐火伤害半减的盾，成长到最高级会追加反击效果的印。
反击の盾系	3～12	15～99	5～27	能将受到的一部分伤害反击给敌人的盾，成长到最高级会追加伤害转经验值的印。
见切りの盾系	2～10	15～99	2～27	能提升回避力的盾，成长后回避几率会进一步提升，并会追加防锈的印。
使い舍ての板系	30～37	15～99	12～27	每次受到攻击强度都会下降1点，所以叫用完就扔的盾。
爆发隐の盾系	5～13	15～99	4～27	能使爆发类伤害半减的盾，成长到最高级时会追加防锈和防金钱被盗的印。
くすんだ金の盾系	2～5	15～99	7～27	由黄金制作而成的盾，具备防锈效果，成长到最高级时会追加满腹度回复的印。
动かずの盾系	4～12	15～99	4～27	不动之盾，受到吹飞攻击或者踩中高飞陷阱都不会发生移动，成长到最高级时会追加反击的印。
ややゲイズな盾系	6～10	15～99	4～27	能使催眠攻击无效的盾，成长到最高级时会追加回避率提升的印。
变换の盾系	7～11	15～99	5～27	能将敌人魔法弹效果直接转化为10点HP伤害的盾，成长后伤害值会降低，到最高级时会追加HP+10和强度+3的印。
サトリの盾系	7～14	15～99	4～27	使满腹度不减的盾，但最大满腹度固定为1，成长后会追加防锈和伤害转经验值的印。
福果の盾系	3～8	15～99	3～27	能使受到的伤害一部分转化为经验值，成长后会追加HP+5的印，最高级时还会追加强度+3的印。
どんぶりの盾系	4～10	15～99	5～27	受到敌人攻击时有一定几率回复满腹度，成长后会追加防锈的印。
受け流しの盾系	6～13	15～99	4～27	受到攻击时有一定几率将伤害转移给身边的其他人，成长后发动几率提升，最高级会追加反击和不动的印。
锭前の盾系	5～12	15～99	4～27	能防止身上物品被盗的盾，成长到最高级时会追加爆发半减的印。
金库の盾系	6～13	15～99	3～27	能防止身上金钱被盗的盾，成长到最高级时会追加爆发半减的印。
ややギャドンな盾系	7～14	15～99	3～27	能防止身上道具被啄走的盾，成长到最高级时会追加回避率提升的印。
灯火の盾系	4～8	15～99	2～27	燃烧道具（选择“くべる”）后能照亮周围一格范围的盾，该能力无法进行合成。
ジャガーの盾系	30～40	15～99	11～27	受到攻击时有一定几率使敌人混乱或定身，被魔法攻击时有时也会反弹伤害，成长到最高级时会追加反击和催眠无效的印。

腕轮一览

注：受祝福的腕轮不怕封印或诅咒效果，处于封印状态时其特殊能力无法发挥，处于诅咒状态时能力可发挥，只是无法取下。

名称	买价	卖价	效果
远投の腕轮	2000	700	射箭、投掷道具等具备贯通效果，射程无限。（注意要打碎壶的时候不要装备该腕轮。）
ちからの腕轮	2000	700	增加3点力量。
ヘタ投げの腕轮	2000	700	射箭、投掷道具等无法命中敌人。
混乱よけの腕轮	3000	1050	防止混乱状态。
咒いよけの腕轮	3000	1050	防止身上道具被诅咒。
睡眠よけの腕轮	3000	1050	防止睡眠状态。
毒消しの腕轮	3000	1050	防止力量值的下降。
保持の腕轮	3000	1050	防止多种能力的下降，包括等级、力量最大值、满腹度最大值、HP最大值。
ワナの腕轮	3000	1050	行动过程中迷宫中的陷阱不断增加。
痛恨の腕轮	3000	1050	敌人的攻击有一定几率变为痛恨一击（会心一击）。
魔物呼びの腕轮	3000	1050	迷宫中的敌人出现率提升。
回复の腕轮	5000	1750	加快HP的回复速度，满腹度的消耗加快。
水ゲモの腕轮	5000	1750	能在水路中行走，要注意行走时卷物容易被打湿，香蕉容易变坏。
壁抜けの腕轮	5000	1750	能在墙壁中移动，在墙壁中每回合减少10点HP。
里道の腕轮	5000	1750	路过隐藏房间或隐藏通道时墙壁会自动崩坏。
高飞びの腕轮	5000	1750	行动时会随机发生瞬移。
爆发の腕轮	5000	1750	行动时会随机发生爆炸。
气配察知の腕轮	5000	1750	在地图上显示该层所有敌人的位置。
道具感知の腕轮	5000	1750	在地图上显示该层所有道具的位置。
弹きよけの腕轮	10000	3500	防止身上道具被弹飞。
しあわせの腕轮	10000	3500	幸运腕轮，每回合经验值增加1点。
鉴定师の腕轮	30000	10500	自动识别捡起来的道具。
透视の腕轮	30000	10500	在地图上显示敌人、道具、NPC以及楼梯的位置。
ワナ师の腕轮	30000	10500	能够捡起陷阱并设置，敌人踩上陷阱会中招。
ブルドッ君の腕轮	30000	10500	直接攻击夜晚的敌人能造成大伤害。（基本伤害值25点，武器有特攻效果时伤害更多。）

卷物一览

注：受祝福的卷物可以使用两次，其中圣域卷物可以因此捡起来一次再使用，但吸出的卷物比较特殊，受祝福后也只能使用一次，不过可以将吸出来的道具全部附加祝福状态，所以在以前作品中最著名的通过祝福之壶+吸出卷物来无限强化的秘技这次失效了。

名称	买价	卖价	效果
あかりの卷物	100	35	可看清该层地图的全部状况。
おはらいの卷物	500	175	解除一个道具的诅咒或封印状态，低几率解除身上全部道具（壶内道具除外）的诅咒或封印状态。
识别の卷物	300	105	识别一个道具，低几率识别身上全部道具（壶内道具除外）。
天の惠みの卷物	500	175	将所选择的武器强度提升1点，低几率提升3点，此外可解除武器的诅咒或封印状态。
地の惠みの卷物	500	175	将所选择的盾强度提升1点，低几率提升3点，此外可解除盾的诅咒或封印状态。
メッキの卷物	500	175	使用后给武器或盾镀金，增加防锈的印，防止强度下降。
混乱の卷物	1000	350	使房间内的敌人全体进入混乱状态。
バクスイの卷物	1000	350	使房间内的敌人全体进入睡眠状态，敌人醒来后呈倍速行动。
真空斩りの卷物	1000	350	给房间内的敌人全体30点左右的伤害。
全灭の卷物	3000	1050	使房间内的敌人全灭，但无法获得经验值。
ゾワゾワの卷物	800	280	使自身周围一圈的敌人进入慌张状态，攻击向后。
ワナ消しの卷物	800	280	消除本层内的全部陷阱。
困った时の卷物	1000	350	陷入困境时使用该卷物能随机获得各种好的效果，包括HP回复、力量回复、满腹度回复、解除诅咒、解除异常状态、直接获得金钱等，被敌人包围时还可将敌人定身。
壶增大の卷物	500	175	使壶的容量增大一格。
与药の卷物	800	280	解除自己和所有同伴的异常状态。
圣域の卷物	3000	1050	直接使用无效果，放置在地上后站在卷物上不会受到怪物的直接攻击，特殊攻击除外，与以往不同的是，从卷物上移开后再次走上去卷物就会消失。
脱出の卷物	100	35	使用后会从迷宫脱出，回到村子，保留身上的道具后金钱。
白纸の卷物	5000	1750	可以书写成其他的卷物（必须是曾经使用过的），然后发挥效用。
ぬれた卷物	10	3	被打湿的卷物，经过一定层数会晾干回复正常（放入壶中无效）。
バナナの卷物	500	175	使用后可将指定的道具变为香蕉，包括受诅咒和封印的的道具。
くちなしの卷物	800	280	无口的卷物，使用后该层不能吃草、读卷物和吃食物。
拾えずの卷物	800	280	使用后该层无法捡起道具。
敌加速の卷物	1000	350	使用后该层所有敌人速度提升一级。
魔物部屋の卷物	1000	350	在房间内使用的话会使该房间立刻变为大怪物房间，如果该层已有大怪物房间则会将西林拉入其中，下层必定会再次出现大怪物房间。
ワナの卷物	800	280	使用后会使该层的陷阱数量大大增加。
迷子の卷物	3000	1050	使用后会忘记该层已经探明的地图。
水がれの卷物	800	280	使用后会使改层的水干涸，从而可在水道中行走。
いかすしの卷物	200	70	对イカキング系怪物投掷饭团后得到，食后满腹度回复40点。
ねだやしの卷物	10000	3500	根绝的卷物，对怪物投掷后该系怪物不会在以后的冒险中出现，再次根绝其他怪物时前一个将会还原。
ひきよせの卷物	800	280	带有同伴时，将同伴唤至身边；无同伴时，将道具或怪物引至身边。
吸い出しの卷物	500	175	使用后可将指定壶中的道具全部吸出，避免打碎壶。
オーラ消しの卷物	1000	350	消除本层内全部怪物的奥拉状态。
昼夜の卷物	1000	350	使用后能立刻切换昼夜，在大怪物房间使用的话可以全灭怪物。
タグの卷物	500	175	标签的卷物，可对一个武器或盾作上标签。
ただの纸切れ	10	3	碎纸片，卷物被ギャドン系敌人啄走后，打死敌人就会留下这个，无任何效果。
绍介状	10	3	进入高级商店必须的道具，使用一次后就消耗掉。
技回复の卷物	1000	350	使用后能回复全部特技的使用次数。

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

草・种一览

注：受祝福的草・种效果会变为两倍，包括回复的满腹度也会变为10。

名称	买价	卖价	效果
杂草	10	3	没有任何效果的杂草。
药草	50	17	回复HP25点，HP满值时使用增加最大值1点。
弟切草	100	35	回复HP100点，HP满值时使用增加最大值2点。
いやし草	200	70	回复HP200点，HP满值时使用增加最大值3点。
命の草	500	175	增加HP最大值4点。
胃扩张の草	300	105	增加满腹度最大值10点。
胃缩小の草	300	105	减少满腹度最大值10点。
しあわせ草	2000	700	等级提升1级。
天使の种	5000	1750	等级提升3级。
不幸の种	2000	700	等级下降3级。
超不幸の种	5000	1750	等级变为1级。
毒消し草	100	35	回复力量到最大值。
ちからの草	500	175	回复力量值1点，力量满值时使用增加最大值1点。
すばやさ草	300	105	一定回合内呈倍速状态。
混乱草	300	105	一定回合内呈混乱状态。
睡眠草	500	175	一定回合内呈睡眠状态。
物忘れの草	2000	700	识别了的道具名称会全部忘记，向敌人投掷的话是造成无气力状态。
高飞び草	100	35	瞬移到该层的其他房间。
めぐすり草	300	105	能看见该层迷宫中的所有陷阱。
ドラゴン草	500	175	使用后向前方吐出火焰攻击敌人，投掷后也有相同效果。
パワーアップ草	300	105	一定回合内攻击力提升。
无敌草	2000	700	一定回合内呈无敌状态。
复活の草	1000	350	被打倒后会自动复活一次，直接使用无效，带在身上便可，放入壶中也无效。
成长の种	300	105	一定回合内将武器和盾的成长效果提升4倍。
目つぶし草	300	105	一定回合内呈失明状态。
やりなおし草	1500	525	被打倒后会自动复活一次，可以选择回村还是继续冒险，放入壶中也有效。
狂战士の种	500	175	一定回合内呈狂战士状态，自动攻击最近的人。
悬火起草	2000	700	使用后身上所有道具变为诅咒状态或封印状态，投掷的话使敌人进入封印状态。

箭・石头一览

注：受祝福的箭・石头伤害值会提升，被封印的话则伤害值固定为2点，被诅咒则根本无法发射。

名称	买价	卖价	威力	效果
木の矢	10	3	2	最普通的木箭，威力较低。
铁の矢	30	10	7	威力较高的铁箭。
银の矢	50	17	3	具备贯通效果的银箭，射程无限，威力介于木箭和铁箭之间。
会心の矢	40	14	4	偶尔能打出会心一击的箭。
毒矢	60	21	2	能使人中毒的箭。
吹き飞ばしの矢	70	24	3	命中敌人有一定几率使敌人吹飞。
必中の矢	80	28	3	射出后必定能命中敌人的箭。
とどめの矢	90	31	5	很难命中敌人，但只要命中就会产生即死效果。
生气の矢	100	35	2	能够将产生的伤害转化为HP来回复。
へもじの矢	70	24	3	命中敌人后有一定几率产生定身效果，只有在与へもじ对决时才有机会获得该箭。
石	20	7	12	石头可以越过墙壁投掷，投掷范围为前方3格，伤害固定为12点（祝福后15点）。
デブータの石	40	14	20	比普通石头高级，投掷范围为前方3格（有斜向追踪判定），伤害固定20点（祝福后25点）。
爆弹石	80	28	30	投掷后会产生爆炸效果的石头，投掷范围为前方3格。

食物一览

注：本作中的食物主要是香蕉，代替以往作品中的饭团，用来回复满腹度。（相应的大家熟悉的大眼饭团怪这次名称也变成了香蕉怪，能力还是与以往一样。）随着时间流逝，香蕉会按青→黄→完熟→腐烂的状态进行变化，放入壶中则可避免。香蕉使用完后会留下香蕉皮，放置在地上让敌人采用的话，敌人会陷入滑倒状态，防御力下降，一定回合内任我们打，要好好利用。此外，西林遭遇火焰伤害时，身上的香蕉会变为烧香蕉，与以往烧饭团不会再变腐不同的是，这次踩中污水陷阱或者走在水路上，烧香蕉还是可能会变腐。此外，本作虽然有饭团登场，但没有烧饭团和腐烂饭团的变化。受祝福的食物效果会变为两倍。

名称	买价	卖价	效果
青いバナナ	50	17	青香蕉，回复满腹度50点，满腹度处于满值时使用提高3点上限值。
黄色いバナナ	100	35	黄香蕉，回复满腹度80点，满腹度处于满值时使用提高4点上限值。
完熟バナナ	200	70	熟香蕉，回复满腹度120点，满腹度处于满值时使用提高5点上限值。
くさったバナナ	30	10	腐烂香蕉，回复满腹度30点，HP减少5点，并追加4种异常状态中的一种：混乱、睡眠、失明、力量−3。
焼きバナナ	150	52	烧香蕉，回复满腹度60点，回复HP40点，满腹度处于满值时使用提高4点上限值。
チョコバナナ	300	105	巧克力香蕉，回复满腹度80点，满腹度处于满值时使用提高2点上限值，并追加以下7种好的异常状态中的一种：HP全回复、力量回复1点、识别当前层所有道具、当前层不眠、当前层忍足、当前层满腹度消耗速度减慢、当前层力量值不会下降。
バナナの皮	15	5	吃完香蕉后留下的香蕉皮，放置在地上让敌人踩中后会使敌人陷入滑倒状态，投掷则无效。
ダイエットバナナ	500	175	减肥香蕉，满腹度全回复，最大满腹度下降5点。
アイスバナナ	200	70	冰冻香蕉，回复满腹度30点，进入冰冻状态，火焰攻击无效。
おにぎり	500	175	传统的饭团，回复满腹度50点，满腹度处于满值时使用提高3点上限值。

壶一览

注：以下所列价格为壶容量为0时的基本价格，壶容量每增加1，价格提升5%，比如“保存之壶【0】”的买价为600，“保存之壶【3】”则为690，以此类推，壶的最大容量为5.受祝福的壶不怕封印或诅咒效果，处于封印状态时无法放入道具也无法取出，但可以打碎。

名称	基本买价	基本卖价	效果
保存の壶	600	210	自由储存道具的壶，道具可随时取出，放入的香蕉不会腐烂，卷物不会打湿。
识别の壶	600	210	道具放入其中能够立刻识别。
やりすごしの壶	600	210	可钻入壶中躲避敌人，一定回合后出来，对敌人投掷的话可将敌人封入壶中。
四二钵	600	210	投掷出去的话会产生爆炸，壶中的道具消失。壶的名字来自于Chunsoft的AVG名作《428 被封锁的涉谷》。
ただの壶	600	210	没有特殊效果的壶，权当保存之壶来用吧，要取道具就把壶打碎。
换金の壶	1000	350	道具放入其中能换为金钱，价钱同商店里的卖价。
变化の壶	1000	350	放入的道具会变化成其他道具。
手封じの壶	1000	350	放入道具的话西林会变为“手封”状态，武器解除，且无法使用道具，也无法捡起道具，遭受敌人攻击时状态解除。
割れない壶	1000	350	无法打碎的壶，只有在第一个村子的碎壶店花钱才能打碎。
水がめ	1000	350	在水边可装入水，然后对敌人使用可减低持剑敌人的攻击力，封印爆弹系怪物的特技，还可破坏陷阱，注意对香蕉王子使用的话会导致他即死。
油壶	1000	350	能够倒出油来，在地板上点燃后能够照明。
チョコの壶	1000	350	将香蕉放入其中能变为巧克力香蕉，放入其他道具没有效果。
おはらいの壶	1600	560	将诅咒或封印的道具放入其中能够解除诅咒和封印状态。
たたりの壶	1600	560	放入的道具会变为诅咒和封印状态。
祝福の壶	1600	560	放入的道具会变为祝福状态。
藏の壶	2500	875	放入的道具能直接送回村子的仓库，仓库满了的话道具直接掉在脚下。
底抜けの壶	2500	875	没有底的壶，放入的道具会消失，打碎壶的话会出现落下陷阱，可用来在商店偷东西后脱离。
背中の壶	3800	1330	使用后HP全回复，并且能解除一部分异常状态，比如回复力量值。
トドの壶	3800	1330	盗贼之壶，站在店外对店里的道具使用能够偷盗（无法偷壶），直接打碎壶的话会使壶里的盗贼出现，呈混乱状态。
魔物の壶	3800	1330	使用的话会让与壶容量相等数目的敌人出现在西林周围，直接打碎壶的话敌人会呈混乱状态出现。
呼び出しの壶	3800	1330	使用的话会出现NPC角色。
合成の壶	6000	2100	能够对武器、盾、杖进行合成。
强化の壶	10000	5000	道具放入其中，随着层数的前进会慢慢强化，武器和盾是增加强度，杖会增加使用次数，金钱是增加数量，道具到达强化上限的话壶自然破碎。
弱化の壶	10000	5000	道具放入其中，随着层数的前进会慢慢弱化，武器和盾是降低强度，杖会减少使用次数，金钱是减少数量。

杖一览

注：杖的魔法弹为必中效果，当次数使用完后将杖投出也可获得相同效果。受祝福的杖效果会变为两倍，处于封印状态时则无法使用。

名称	效果
痛み分けの杖	令敌人承受与西林同等的伤害。
一时しのぎの杖	令敌人瞬移至楼梯，并进入定身状态，无法行动，敌人受到攻击后自动解除。
かなしばりの杖	令敌进入定身状态，无法行动，敌人受到攻击后自动解除。
场所がえの杖	与敌人交换位置。
吹き飞ばしの杖	将敌吹飞10格远。
封印の杖	封印敌人特殊能力。
身代わりの杖	使敌人变为假西林，吸引其他敌人攻击。
转ばぬ先の杖	持有时不会被绊脚石绊掉道具。
トンネルの杖	对墙壁使用可破坏一直线上的墙，斜向无效，对敌人使用能造成10点伤害。
飞びつきの杖	使用后西林会向前直线突进，直到碰到障碍才停下，可越过水面，是脱困的好道具。
加速の杖	使敌人速度提高一个等级。
钝足の杖	使敌人速度下降一个等级。
幸せの杖	使敌人等级提高一级。
不幸の杖	使敌人等级下降一级。
ワナ消しの杖	魔法弹飞过的地方陷阱全部消除，对敌人使用能造成2点伤害。
魔道の杖	对敌使用会随机出现混乱、睡眠、高飞、钝足等状态。
ただの杖	无任何效果的杖。
雷光の杖	对敌人造成25点固定伤害（祝福后50点，夜晚敌人1点），魔法弹具备追尾效果。
土块の杖	使用后在面前造一个土块作为障碍，土块受到攻击会被破坏。

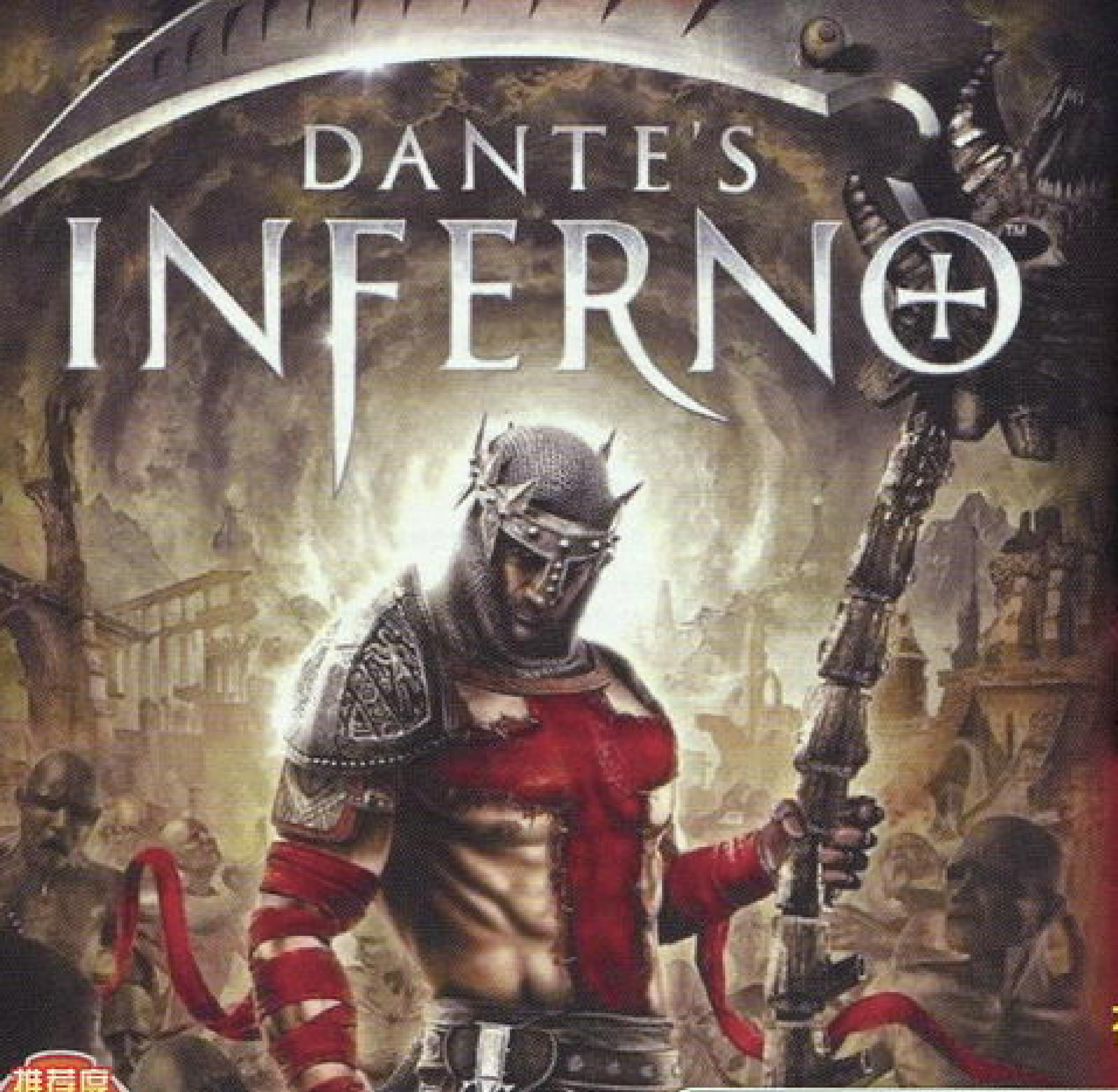
札一览

注：相对于杖来说札属于范围攻击，但投掷出去并非100%命中，所以各有优势。受祝福的札效果持续时间会延长，处于封印状态时则只会给敌人2点伤害，无特殊效果。

名称	效果
睡眠の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入睡眠状态。
封印の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入封印状态。
混乱の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入混乱状态。
空振りの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入空振状态（直接攻击落空）。
ゾワゾワの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入慌张状态（攻击反向）。
影缝いの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入影缝状态（无法移动）。
加速の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入加速状态，速度提升1级。
钝足の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入钝足状态，速度降低1级。
狂战士の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入狂战士状态，自动攻击最近的人。
イカリの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入发怒状态，攻击力2倍。
オオイカリの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入大怒状态，攻击力2倍+倍速状态。



游戏的难度不是一般的高，刚刚玩惯了《西林3》再来接触这个感觉完全不同，又找回了那种抓狂后悔又欲罢不能的感觉，这次新加入的几个系统都很不错，尤其是平衡性方面把握得很好，耐玩度相当高。



游戏的内容取材于但丁的名著《神曲》三部曲中的《地狱篇》，而游戏类型则属于《战神》式的暴力动作游戏，虽然游戏的整体素质不如《战神》，但是还是吸引了不少玩家，就算是相比家用机版缩水不少的本作人气也是非常高的，毕竟本作的素质比上虽不足但比下大大有余。

文 伊娃
美编 Juxi





推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

但丁神曲 Dante's Inferno	EA Games	ACT	2010年3月1日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

系统解说

按键操作

滑杆	角色移动
□	镰刀轻攻击
△	镰刀重攻击
○	十字架攻击
×	跳跃
××	二段跳
方向键	发动魔法
L	防御
R	动作键
Start	技能树界面
Select	系统菜单



武器及战斗技能

游戏中主角但丁会相继装备上两种武器，即从死神那里夺得的死神之镰和亡妻遗留下来的十字架，前者属于近身攻击武器，后者属于远程攻击武器。十字架攻击的威力很大，不仅速度快而且自动锁定，使用时无任何消耗。

拥有这两种武器后但丁还能掌握两套战斗技能，分别是邪恶技能和神圣技能，技能的升级采用的是技能树升级系统。技能的开启需要根据玩家在游戏中的表现，每当完成特定动作时就会增加两项技能的点数，当点数累积到一定程度后就会升级，这样就可以消耗灵魂来购买和学习该级别下的新技能了。具体的技能说明后面会列表详解。

点数的获得

点数用于升级技能，获得的途径有四种：一是完成投技，二是审判负罪之人，三是收集红魂水，四是与维吉尔对话。

一般情况下，大型的敌人和BOSS在濒死前头顶都会出现R键投技提示，发动后会出现惩罚（Punish）和救赎（Absolve）两个选项，选择惩罚就会增加邪恶点数，选择救赎就会增加神圣点数。投技使用中全身无敌，周围任何攻击均无效。

审判负罪之人是游戏中比较有趣的系统，这些负罪之人都来自于原作《神曲》，身世都比较特殊，分布于各层地狱的场景中，数量共27个。靠近后按R键会出现惩罚和救赎两个选项，选择惩罚但丁就会杀死他，以此增加邪恶点数；选择救赎但丁就会使用十字架将其送往天堂，以此增加神圣点数。

红魂水分布于场景的各个角落，大部分在收集后都会直接获得技能点数，其他的则能收集到银币。游戏中银币的数量共有30枚，每收集到5枚就会奖励2000个点数，后面的流程攻略中会详细指出每枚银币的收集地点。

在本作中，维吉尔受但丁的妻子之托来给但丁做指路人的，他所在的位置都在玩家的必经之路上，每次与他交谈后通常都要按R键继续交谈，交谈完毕后才会奖励一些点数。

魔法技能

随着游戏的进行，但丁共能习得4种魔法，魔法的攻击力要比物理攻击强得多，对付某些大型怪物需要使用特定的魔法才能有效攻击，因此魔法在战斗过程中的作用是非常重要的。魔法的发动需要消耗魔法值，路途中收集到紫魂水便可回复魔法槽。

冰柱魔法（Righteous Path）

具有击倒效果，按方向键的←键发动。发动后能瞬间形成超高连击，伤害也是非常大的，适合对付体型较大的怪物。另外，该魔法发动后会在地面上形成一串冰柱，较小的杂兵碰上去都会造成持续伤害。

色欲之风（Lust Storm）

防御型魔法，按方向键的↓键发动。发动后但丁的周围会形成一圈紫色保护罩，能防御大部分敌兵的攻击，并且保护罩是具有攻击判定的，杂兵碰上去都会受到伤害，适合在转动机关时或是遭到围攻时使用。

父亲之罪（Sins of the Father）

远程攻击型魔法，按方向键的→键发动。发动后会释放出若干个金色十字架全屏旋转攻击，攻击力较小，但是敌人遭攻击后会有一定时间的硬直，可借此时机上前进行一连串重攻击。该魔法用来对付召唤巫师会非常有效。

处死魔法（Martyr）

大范围攻击型魔法，按方向键的↑键发动。发动后周围的杂兵会全部浮空且被秒杀，而大型怪物则会被击倒，且杀伤力极大。



战斗技能升级表

邪恶技能和神圣技能都分为8个等级，玩家必须要从Level 0开始逐步升级，才能消耗灵魂数习得该等级下的各项技能。技能树上以空心显示的是未解禁技能，以灰色显示的是已解禁的技能，以红色显示的为已购买技能。另外纵向的技能基本都为同类技能，等级越高，该类技能的能力就越强。技能解禁的条件有两点，一是必须要获得足够点数升到该技能对应的等级；二是某些与魔法技能相关的升级项目必须要先获得该魔法才能进行，比如要解禁 "Lust Storm Level 2" 就必须要先获得色域之风魔法才行。



邪恶技能 Unholy Upgrades

等级	名称	消耗灵魂	操作	描述
Level0	Impaler And Death's Pillar	500	△△△△	在连续技的基础上追加两次重攻击
Level1	Vile Tornado	1000	L+□	防御时使用死神之镰回旋攻击
	Lust Storm Level 2	1000	↓	增加色欲之风魔法对敌人造成的伤害
	Abominable Slam	1000	长按△	浮空后向地面猛攻周围敌兵，具有破防效果
Level2	Vile Cyclone	1500	L+□	浮空时发动死神之镰回旋攻击
	Fortitude of Latinus	1500	—	提高体力值上限
	Wisdom of Horace	1500	—	提高魔法值上限
Level3	Repayment	2000	防御时按□/△	防御的同时使用死神之镰对敌人的攻击进行反击
	Diabolic Hammer	2000	L+△	朝同一方向连续多次重攻击
	Vile Hurricane	2000	L+□后连按□	使用死神之镰回旋攻击后会追加一次重攻击
	Lust Storm Level 3	2000	↑	增加色欲之风魔法的攻击力和范围
	Fortitude of Hector	2000	—	提高体力值上限
	Wisdom of Lucan	2000	—	提高魔法值上限
Level4	Diabolic Slash	2000	L+△	浮空后朝地面连续多次重攻击
	Soul Stabber	2000	L+×	连续使用死神之镰冲刺攻击
	Sins of the Father Level 2	2000	→	增加父亲之罪魔法的攻击范围
	Mental Sap	2000	—	使用死神之镰杀死敌人后会奖励少量魔法值
Level5	Diabolic Guillotine	3000	L+△后连按△	朝同一方向连续多次重攻击后会追加一次重攻击
	Soul Crusher	3000	L+×	浮空后向地面发动猛刺重攻击
	Mental Sap Level 2	3000	—	使用死神之镰杀死敌人后会奖励较多魔法值
Level6	Soul Shatter	3000	L+×后连按×	连续使用死神之镰冲刺攻击后追加挑飞攻击
	Mental Sap Level 3	3000	—	使用死神之镰杀死敌人后会奖励更多魔法值
Level7	Sins of the Father Level 3	4000	→	增加父亲之罪魔法发动时的十字架数量
	Mental Sap Level 4	4000	—	使用死神之镰杀死敌人后会奖励非常多的魔法值

神圣技能 Holy Upgrades

等级	名称	消耗灵魂	操作	描述
Level0	Holy Barrage	500	○○○	连续发动十字架攻击
Level1	Righteous Path Level 2	1000	←	增加冰柱魔法的攻击距离
Level2	Fortitude of Brutus	1500	—	提高体力值上限
	Wisdom of Camilla	1500	—	提高魔法值上限
	Holy Devastation	1500	○○○○	连续发动十字架的频率更高
	Divine Force	1500	长按○后松开	十字架蓄力攻击
Level3	Fortitude of Seneca	2000	—	提高体力值上限
	Wisdom of Galen	2000	—	提高魔法值上限
	Vindication	2000	防御时按○	防御的同时使用十字架对敌人的攻击进行反击
	Righteous Path Level 3	2000	←	提升冰柱魔法的攻击持久度
	Divine Force Level 2	2000	长按○后松开	十字架蓄力攻击的力度更大
Level4	Blessed Spirit Tap Level 1	2000	—	使用十字架杀死敌人后会奖励少量体力值
	Sacred Judgement	2000	L+○	使用十字架近身攻击
	Divine Tempest	2000	长按○	浮空后发动可向地面放出十字架光芒攻击
Level5	Blessed Spirit Tap Level 2	3000	—	使用十字架杀死敌人后会奖励较多体力值
	Sacred Quake	3000	L+○	浮空发动后可向地面施展十字架落地攻击
	Sacred Quake Level 2	3000	L+○	浮空发动后向地面施展十字架落地攻击的力度和眩晕度增强
Level6	Blessed Spirit Tap Level 3	3000	—	使用十字架杀死敌人后会奖励更多体力值
	Martyr Level 2	3000	↑	提高处死魔法的攻击力和攻击范围
	Sacred Justice	3000	L+○后连按○	使用十字架近身攻击后追加一次落地重攻击
Level7	Blessed Spirit Tap Level 4	4000	—	使用十字架杀死敌人后会奖励非常多的体力值
	Martyr Level 3	4000	↑	提高处死魔法的攻击力和攻击范围的同时增加了破坏效果

流程攻略

序章

清理完杂兵后从船上二段跳到达另一边平台，之后但丁被偷袭，死神从天而降。

BOSS战 死神

死神的攻击方式比较单调，第一个阶段里只是反复的几个攻击动作，而且还有明显的起手式，玩家只需适当进行防御和闪避即可，然后趁其攻击的空档进行进攻，如果被死神擒住则需要尽快连按○键脱身。当死神的HP消耗掉大半后进入第二个阶段，此时的死神进入疯狂状态，会腾空进行攻击，此时需要找到合适机会二段跳攻击。一阵周旋后迎来QTE，但丁一把抢过死神之镰，用镰刀攻击死神几次后迎来QTE终结技。

但丁返回了意大利的家乡，在目睹妻子的灵魂被路西法掠入地狱后，但丁获得妻子留下的十字架。接下来的杂兵战中的杂兵非常多，不过难度不大，对付地狱蝙蝠可使用十字架攻击。

沿着倒塌的十字架前行，抓住石壁上的绳索下滑后触发一系列战斗。在这里必须要在有限时间内将杂兵清光才能开启铁栅门，注意如果被滚轮碾压的话会消耗HP；场景二中会不断出现火焰人，破解的方法是利用十字架净化掉杂兵身上的火焰，然后再用死神之镰一招便可搞定。



遇上维吉尔后，但丁获得第一个魔法技能——冰柱魔法。场景三的杂兵战后迎来新敌人巨兽，它的攻击方式只有砸地和脚踹，且攻击缓慢（此战中格挡均无效），最后通过一段QTE后但丁骑上巨兽的头顶操控巨兽解决余下的杂兵并打开地狱之门。操控巨兽时按□键拳头砸地、按△键脚踹、按×键喷火。

剧情后沿着骷髅墙一直爬行，落地后的正上方平台上有一枚银币。扳动机关后要趁桥面在收回之前快速通过，从骷髅柱滑下遇上新敌人地狱羊角怪。本场战斗很简单，除了羊角怪的蓄力斩，其他攻击都可进行防御，边躲避边攻击很快就能迎来QTE终结。机关出现后先转动机关到达顶部能收集到一枚银币，之后再转动机关降到中间将石门打碎后往右，在角落里能收集到一枚银币。途中可审判负罪之人，在但丁再次目睹妻子被掠走后进入杂兵战，将大雕塑后面的银币收集后跳上横藤，不料横藤被人砍断但丁掉落在骷髅墙上，先到最右上的平台收集银币，再到左上平台一路向上即可。

进入冥船，从箱子跳上高台能审判负罪之人，之后爬上冥船的脊背后要对付两拨杂兵，而且前面出现过的的巨兽怪再次出现，打法与之前相同，将巨兽怪打败后骑上它的头顶并控制其扭断卡隆的巨头。

石桥不断坍塌，如果移动不及时就会命丧悬崖。建议先跳跃，拐弯后再不停翻腾来到石桥另一头，在石桥倒塌的霎那跃出，再迅速按R键即可借助死神之镰摇荡到对岸，来到地狱第一层边狱。

但丁神曲

第一章
边狱 Limbo

本章出现的婴儿兵比较容易对付，不过要尽量避免被围攻。回廊两侧的两扇门都不要错过，里面可审判负罪之人以及收集到一枚银币，最后进入回廊尽头的石门，杂兵战结束后再进石门往里走，来到维吉尔处，扳动机关后场景中央的雕像下沉，过去可收集到一枚银币。接着按R键荡到对面平台，来到BOSS米诺斯所在区域。



BOSS战 米诺斯

BOSS的攻击有一定的规律，弱点部位在脸上。首先BOSS会不断使用地面针刺攻击，满场跑的话就不会中招；其次就是喷气攻击，此时会出现R键提示玩家攀登到旁边的柱子上进行躲避；待其喷完后BOSS会再使出甩舌攻击，尽快来到BOSS的右侧肩膀处，这里最为安全，可随便乱砍；吐舌攻击结束后BOSS起身，此时的BOSS完全处于休息状态，随便你怎么着他；最后它会进行挥臂全场横扫，还是建议站在其右侧肩膀处，无视BOSS的忙活，只管自己攻击就好了。几个轮回下来，BOSS会召唤杂兵上场，难度有所增加，清场后出现第一次终结技将BOSS的眼睛挖出。再一个轮回战斗后迎来最终QTE，将BOSS的长舌钉上审判之轮，一阵撕扯后BOSS死亡。

存档后从骷髅柱下滑，然后二段跳抓住绳索，注意可摆荡的绳索的操作有所不同，利用滑杆进行上下移动，按R键为左右摆荡。摆荡过程中可按□+△将挡路的障碍破坏，当绳索摆荡到最大幅度时采用二段跳再按R键才能抓住另一根绳索（第二根绳子顶端有银币，第三根绳子顶端有红魂泉水），随后从最后一根骷髅柱下滑后来到地狱第二层淫欲。

第二章
淫欲 Lust

从第四个圆盘的左侧下去沿着骷髅墙爬行能收集到一枚银币，再来到第二个圆盘左侧，待闪光柱抵达圆盘时按R键启动扳手，圆盘即会更改闪光柱的移动方向，跟着闪光柱到达终点然后从打开的开口处跳入。

本关出现的女妖杂兵非常厉害，瞬移速度很快，见其喷血时应立即躲闪，否则就会被她吐出的血柱重创。击败一群女妖后，扳动左侧出现的机关即可从打开的蛇头跳上平台。

但丁再一次见到了妻子，不过此时的她已是女妖打扮了。先到大圆盘对面将雕像拉至圆盘中央，然后再到左下角扳动机关，大圆盘会在上升过程中被雕像卡住，跳到左上侧平台收集银币后跳到右上侧平台扳动机关，大圆盘就会继续上升。



圆盘上升过程中会不断出现几拨杂兵，非常难对付，直到克娄巴特拉出现将圆盘按停。克娄巴特拉会不断召唤杂兵出现，一味地打下去是不会有结果的，应当着重攻击克娄巴特拉放在圆盘上的手，受伤后她会把手从圆盘上拿开，这样的话圆盘就得以上升一段距离，抓紧时间跳到左上的平台扳动机关，两个蛇头雕像的方向就会转向克娄巴特拉，紧接着再用同样的方法跳上右上的平台扳动机关，蛇头即会喷火将克娄巴特拉赶走。

圆盘上升到顶部后先到右边沿骷髅柱往下审判负罪之人，再返回圆盘往左边沿骷髅墙一直爬行再次审判负罪之人，到顶后触发BOSS战。

BOSS战 安东尼&克娄巴特拉

先要对付克娄巴特拉派来的安东尼，安东尼的攻击力很强而且防御力高，普通攻击几乎都会被其盾牌挡开。最好的方法是在躲避的同时使用冰柱魔法攻击，不但伤害高还能造成硬直，不过克娄巴特拉会不断给安东尼回复体力，此时任何攻击无效，一定要及时使用十字架或近身攻击克娄巴特拉的手才能中断回复工作。重复几次后安东尼被打败，克娄巴特拉伤心欲绝。接下来的克娄巴特拉很好对付，只要连续三次QTE都正确输入就能干掉她。

胜利之后圆盘开始下降，途中又会不时出现杂兵，干掉几拨后注意上方会依次掉落三次巨石，仔细观察圆盘上的巨石阴影，一定要及时跑到安全的地方。最后从圆盘上掉落，看见紫色光圈就立即按R键抓住，然后边荡边跳跃抵达维吉尔所在处。

由骷髅柱下滑，注意墙壁上不时喷出的火焰，经过几次绳索的换乘摆荡后到达维吉尔处与其对话，之后再从骷髅柱一直下滑就能来到地狱第三层饕餮。

第三章 饕餮 Gluttony

BOSS战 赛伯拉斯

本关一开始就是对付地狱犬赛伯拉斯的BOSS战，地狱犬有三个头，如果靠近的话会被其大嘴疯狂咀嚼，因此建议远程使用十字架攻击，注意不要被地狱犬不断喷出的呕吐物砸到。地面上有4处被石头压住的喷火孔，上前按QTE将石头掀翻，火苗会直接将地狱犬的头烫晕，利用此机会近身攻击后不一会就能迎来斩头QTE。接着用同样方法对付剩下的两个头，将它的三个头都斩掉后过关。

沿途能收集到一枚银币，切勿靠近黑色烟雾处，否则会被小型赛伯拉斯咬住，如果被咬则需要连按○键解脱。从骷髅柱下滑后杂兵出现，难度不大，但是场景中有三处黑色烟雾而且还不易发现，建议站在最左边的光亮处引杂兵前来战斗，以避免不必要的麻烦。继续往前审判负罪之人后从巨嘴跳出，对面有两只巨嘴，第一张巨嘴里能审判负罪之人，第二张巨嘴里又是一场杂兵战，并且场地中央还有一团黑色烟雾。

剧情结束后饕餮怪登场，饕餮的体型巨大，而且还会不时喷出呕吐物，不过攻击和移动速度很慢，只要小心不被其抱住就基本不会受伤，如果想保险起见也可远程使用十字架攻击。

之后场景坍塌变成多门的失重力迷阵，操作方法如下：进入门1后即从门2出来，扳动机关1则门1的方向转向右侧，从门2返回门1，往右走爬上骷髅墙，顶部平台上有一枚银币，收集后原路返回，扳动机关2则上方会出现一面限时平台，此时抓紧时间进门1来到门2，由限时平台跳到机关3的平台上，待漂浮的石块漂到门4下方时，赶紧进入门3，但丁即会从门4出现并顺利掉落在漂浮平台上，待靠近右侧平台时跳上去收集上面的银币，之后再瞅准机会跳上漂浮平台离开场景。



存档后往前，从骷髅柱下滑掉落至绳索上再摆荡跳到第二根骷髅柱，往上爬能收集到一枚银币。一直滑落到底，先不着急在绳索上摆荡，因为下方有喷射火柱根本就摆荡过不去。将左边第一个石笋拉至右边第一个火柱上封口后，再跳上绳索摆荡至左侧平台，再由第3根骷髅柱下滑并跳上横藤，待喷火口熄火时赶紧过去，最后由第4根骷髅柱下滑后到达地狱第四层贪婪。

第四章 贪婪 Greed

在回廊中前行，上台阶后的右侧洞口里有一枚银币。与维吉尔对话后先跳跃通过数个移动的钉板，进入熔岩炉，来到顶部后扳动场景中央的机关，前方即会有新的平台转动过来，但是会出现不少杂兵，而且远处不时有新的熔岩倒入熔炉。要抓紧时间把敌人全部消灭掉，不然熔炉装满后会被熔岩烫死的，最后一批出现的杂兵是火焰人，需要用十字架净化后才能干掉。当机关再次出现时迅速重新启动，然后跳上新的平台。

在第一排齿轮的右侧区域审判负罪之人后折返来到第二排齿轮上，从左边的门进入新场景。这里会遇上手拿大锤的双头兵，当其挥舞大锤旋转时处于无敌状态，不仅持续时间长而且速度非常快，只能进行躲避待其停下来后再趁机攻击，建议使用攻击力强的魔法技能来快速结束战斗。

清场后先上二层拉动机关打开钉门，再迅速返回扳动场景中央新出现的机关，然后再上二层借助下落的钉板到达顶层。

这个场景的中央有一架带有4个钉锤的旋转机关，先跳到场景中央，干掉3个羊角魔后在右边角落获得一枚银币，之后沿骷髅墙返回，此时要看准机关的转动规律依次往左边平台跳跃，在最右一个平台上可以审判负罪之人。依次打开两道负罪之门来到下一个区域，因为要转动场景中央的机关，而杂兵又会不断出现，因此建议使用色欲之风魔法迅速打开栅门。进去后巨兽出现，打法与之前的一样，最后通过终结QTE来操纵巨兽砸开出口大门，落地后必须要尽快打开面前的负罪之门，否则就会被两侧的机关夹死。

来到维吉尔所在区域，对话后爬上骷髅墙一直往右，在第二个牢房里能获得一枚银币。之后根据提示按R键来到下一个区域，消灭圆台上的羊角兽，到深处能得到一枚银币，扳动机关后回到圆台上，几次跳跃换乘后落地。先扳动熔炉顶部的开关，熔炉即会射出火球将对面掩埋机关的石块击碎，新出现的机关能改变熔炉的方向，用同样方法利用熔炉将两侧的石柱击破，右侧的石柱顶部能得到一枚银币，左侧平台即为出口。

随着圆台的下降来到黄金雕像区域，将杂兵清光后雕像的眼中会放出光束，只要转动转轴机关，圆台上就会冒出石块，但同时光束也会腐蚀石块，因此将最矮的石块移动到黄金雕像身边后抓紧时间借助其跳跃到雕像的手上。

沿途还会遇上一拨敌兵，消灭后跳过转盘，小心不要被木槌砸到。进门后左侧可审判负罪之人，再往右依次扳动右边、左边的机关即可来到新的区域，这里巨兽再次出现，操控它后将挡路的石块推进前方的坑中，再一路攀爬墙壁（操作方法与但丁攀爬骷髅墙一致）。再次来到黄金雕像区域，轻松干掉几拨羊角兽后，将左侧出现的石块移到右侧的开关上，黄金雕像就会下降，这样但丁就可以驾御巨兽继续攀爬被雕像挡住的墙壁了，经过一段很长的路后落地，清场后但丁之父也就是本关的BOSS阿利基罗出现。

BOSS战 阿利基罗

BOSS的攻击速度很慢，建议站在原处使用十字架连击，也可以绕在他背后使用色欲之风魔法攻击，不过此时该魔法只能防御部分BOSS的攻击，最好的办法就是使用冰柱魔法攻击，此时就算被BOSS命中也不费血。BOSS每隔一段时间就会原地释放十字架，可按L键完全防御，当BOSS体力下降到一定程度后进入最后阶段，BOSS会暴走，释放的十字架的数量变为3个，不过仍然可以完全防御，之后再砍上几刀就能杀死BOSS了。整个战斗过程中务必要注意不要太靠近圆台边缘，否则失足掉落的话是会被熔岩烫死的。BOSS战胜利后但丁获得新魔法父亲之罪。

存档后扳动圆台中央的机关，圆台即会前进，到达另一个圆台后扳动机关，该圆台即会下降，到底后又是一路的骷髅柱和绳索换乘，途中无银币可收集，落地后到达地狱第五层愤怒。

第五章 愤怒 Anger

污水池的第一个平台内藏有小型赛伯拉斯，被咬住就要连按〇键挣脱，不过掌握技巧的话是不用经过该平台就能跳到横藤上的。到达第一个区域后，召唤巫师出现，它不仅拥有瞬移能力而且会不停召唤出杂兵，在对付杂兵的同时使用父亲之罪魔法对付它会很有效，几个来回就能搞定。第二个区域中将箱子拖到入口附近，借助其跳上右边的平台能收集到一枚银币，之后再将箱子推到下面的小平台上，小平台即会下降来到下一个区域。这里仍然会遇上大量杂兵，清场后先用十字架打破右侧的两道木门，里面可以审判负罪之人。跳上横藤后先到最末端能获得一枚银



币，之后再来到中间的平台上，这里召唤巫师会再次出现，干掉后继续前行。

路途中可以审判负罪之人，之后扳动场景中央的机关，再跳上高台将齿轮沿着凹槽拖动，挡路的石块可以击碎。该过程中会有不少杂兵干扰，发动色欲之风魔法即可畅通无阻。一路往上扳动顶层机关后来到维吉尔所在区域，跳上维吉尔右侧的平台能获得一枚银币，沿着骷髅柱一直滑下，落地后又可以审判负罪之人。

跳上河中漂浮的平台，途中只有几拨地狱蝙蝠，使用十字架攻击即可。当平台快要到达河对岸时突然晃动起来，原来这是岩石巨人的天灵盖，完成几次QTE后但丁被抛上高处的平台，接下来不仅要对付大量双头兵和杂兵，还要时刻躲避巨人的挥拳袭击，将敌人全灭后铁栅门打开。进入下一个区域扳动机关后又会出现杂兵，其中包括女妖和召唤巫师，并且巨人也不闲着，仍然不时用巨大的拳头敲击着地面，清场后铁栅门打开，再次扳动机关，附近的桥梁即会暂时搭起，抓紧时间通过否则桥梁会断掉。过桥后扳动机关再次引出杂兵，这次的杂兵只有羊角怪和地狱蝙蝠，但是巨人新增了一招喷射熔岩柱攻击，所以一定要更加小心。

升降台上升过程中触发剧情，但丁的妻子再次出现，在吞下路西法给她的几粒恶魔之果后身心完全恶魔化，和路西法已是一路人了，但丁异常气愤，大吼一声将死神之镰插进巨人的天灵盖控制着巨人朝着地狱的更深处进发。

从第一根绳索开始一直换乘到第三根上，将左侧的木桩破坏后上方的墙壁倒塌，但是木桩左侧还有钉板挡住去路，此时就要沿着绳索往上爬到达顶部平台，转动机关能将钉板收回墙壁，要注意的是一定要将机关转到底，不然不够时间返回绳索再顺利转移到骷髅柱上。小心避开喷火口以及地狱蝙蝠，几次骷髅柱换乘后落地到达地狱第六层异端。

第六章

异端 Heresy

来到火焰通道前扳动开关，会引来加强版羊角怪，消灭后由骷髅墙往上爬来到第二道火焰通道，仍然会出现羊角怪，中间的机关扳动后通道内会喷出火焰，建议用该方法烧死通道内的敌兵会非常省事。来到维吉尔所在区域，跳上他身旁的骷髅柱，爬到顶部可以收集到一枚银币，返回后沿着左下的骷髅柱下滑到横藤上，落地后可审判负罪之人。

接下来的第一个和第二个场景中会分别遇上一拨杂兵，并且新敌人傀儡巫师出现，它不仅近战攻击力超强，而且还会给自己以及周围的杂兵附加免受神圣属性的伤害的效果，因此但丁的十字架攻击无效，建议使用父亲之罪攻击傀儡巫师，非常有效。将第二批杂兵干掉后扳动开关形成新的通道，沿着骷髅墙爬行来到有火焰的场景，把箱子移到中央的机关处待前方的台阶下降后，然后按R+○键把箱子推到台阶上，火焰熄灭后即可到达上层平台。

审判负罪之人后从骷髅墙爬到下一个区域，先到最深处收集一枚银币，再将箱子按照路线提示移到熔炉的左侧，扳动开关后把箱子推倒最里面以此来顶住熔岩炉的把手。原路返回，从打开的铁栅栏里能收集到一枚银币，再沿着右侧的骷髅墙爬行来到新区域，跳上升降平台，最左边的墙壁凹陷处可审判负罪之人，之后借助升降平台一路往上，通过横藤来到另一边平台，扳动机关后右侧的墙壁坍塌，从坍塌的石堆爬到上层平台，沿着左边的骷髅墙一直爬行，从右下角的骷髅柱下滑能收集到一枚银币。

最后一小段路程非常考验跳跃技术和运气，起初不仅上空会掉落尖石，而且跳上浮空的石块后石块便会很快坍塌，最后用死神之镰钩住墙壁跳跃到骷髅墙上。接着还是一路跳跃，注意每个平台的末端会突然塌掉，从最后一块浮石跳跃后骷髅墙出现，上去后通过一段峡谷进入下一层。



由骷髅柱一直往下滑，落到第一根横藤上再换乘第二根横藤，爬到尽头后落地可审判负罪之人以及收集到一枚银币。返回换乘第三根横藤，往右到尽头后跳跃的同时按R键使用死神之镰荡到第四根横藤上，再换乘绳索，前方有障碍挡路但距离太远破坏不到，由绳索下滑到下方的小平台上，转动机关三次，雕像手中的斧头就会飞出去砸掉障碍。返回绳索换乘几次后由最后一根骷髅柱下滑，落地后到达地狱第七层暴力。

第七章

暴力 Violence

一路往前会遇上新敌人堕落天使，它不仅攻击速度快而且还会使用翅膀进行防御，攻击到一定程度后出现QTE砍掉它的翅膀，之后再继续攻击几下就能搞定。爬到上层，两个圆台上会轮流喷出火焰，而且还会同时出现好几个堕落天使。战斗结束后从左侧的骷髅柱下滑落地，后面的平台上有条隐藏的骷髅墙，爬过去能收集到一枚银币。熔岩上方的几个平台不宜久待，会因但丁的重力而下降，要迅速通过。在维吉尔左侧的高台上能收集到一枚银币。

进入自杀森林，这里的植物会散发出迷幻烟雾，中毒后如果不连按○键摆脱的话就会被迷幻而自杀死亡，使用十字架攻击红色树洞的话就会驱散这些烟雾。沿着小路一直往前，途中遭遇第一次杂兵后沿途能审判负罪之人，之后又会遭遇第二次杂兵，全灭后按R+○键把石块推入血池中（○键按得越久推力会越大），借助其到达对岸。

从左边的路口进入会发生杂兵战，在这里除了要消灭敌人，还要不断攻击垂下的球状发光树干，否则树干会散发出迷幻烟雾。触发剧情后，但丁用十字架救赎了自己的母亲，并获得新魔法处死魔法。继续前行，红色岩浆路面会消耗体力，因此尽量选择路边颜色较深的地方行走，杂兵战后路边的一处高台上可审判负罪之人以及收集到一枚银币，而到前方击败一批杂兵后还能审判负罪之人。

剧情后新敌人地狱盾牌兵出现，这些士兵会使用盾牌进行防御，而且速度和攻击力都有很大提升，但丁的连续技很容易被中断，因此还是建议多使用魔法攻击。战斗结束后接连跳上高台，最左上的高台上能收集到一枚银币。来到一条岩浆斜坡路，为避免杂兵的干扰，建议一直发动色欲之风魔法将木车推到斜坡最高处，然后跳上斜坡左侧中央的平台，再借助木车跳上高处。从维吉尔身旁的骷髅柱滑下后触发BOSS战。

BOSS战 弗朗西斯科

本关的BOSS是比阿特丽斯的弟弟弗朗西斯科，他的攻击招数较为普通，除了使用宝剑挥砍外，就只有投掷宝剑攻击了。想要减少BOSS的血就必须要先将他的盾牌破坏，破盾的最佳武器是十字架，不过一段时间后盾牌还会再次出现，因此只能趁机攻击。当BOSS的HP耗尽后迎来QTE终结技，如果失败则BOSS会回复一部分HP，因此想要终结他就必须要一次性成功输入QTE，否则就会循环个没完。BOSS被打败后，但丁并没有杀死他而是救赎了他。



剧情后但丁所在的圆台开始飞速下降，而且会相继出现好几拨杂兵，其中包括很难对付的召唤巫师和堕落天使，当两者同时出现时最好使用魔法攻击，要不然被夹击的话是很危险的，将敌兵全灭后进入地狱第八层欺骗。

第八章

欺骗 Fraud

但丁再次见到了恶魔化的比阿特丽斯，她对但丁极为冷漠，而且还在但丁前进的道路上设置了十场地狱挑战，战斗目的就是取得胜利，难度会依次增高，但是都比较无聊，之前出现过的敌人会轮番出现，场景也是重复的，只要灵活运用各种技能和魔法，很容易就能取得胜利。每次挑战成功后都可以回复体力和魔法，并有存档点。另外，通往第四个和第十个场景的路上都可以审判负罪之人。每个场景都会出现很多杂兵，以下列举的是主要的敌人种类。

第一场战斗的敌人是女妖和召唤巫师，建议先将巫师搞定，不然她会不断召唤杂兵出来；

第二场的对手是羊角怪、地狱蝙蝠和火焰人，一致使用十字架攻击会非常省事；

第三场的对手是地狱盾牌兵、双头怪、召唤巫师和羊角怪，难度较大的战斗，建议多使用魔法技能；

第四场的对手是女妖和羊角怪，女妖比较难对付，为着重攻击对象；

第五场的对手是饕餮怪和堕落天使，数量非常多，考虑到饕餮怪的攻击速度慢，建议先着重对付堕落天使，不过尽量不要靠近饕餮怪，被其熊抱会很麻烦；

第六场的对手是堕落天使，数量很多，不过每次都只有两个一起出现；

第七场的对手是地狱盾牌兵和地狱蝙蝠；

第八场的对手是女妖、傀儡巫师和羊角怪；

第九场的对手是火焰人、堕落天使和地狱蝙蝠；

第十场的难度最大，几乎所有敌人都会出现，流程也很长。

十场地狱挑战成功后，但丁又见到了比阿特丽斯，她始终不肯原谅但丁，依然冷漠对待。伤心欲绝的但丁拿出了当年两人的信物十字架，比阿特丽斯见到十字架后竟然苏醒过来，随即被带去了天堂。

向右走，在存档点可审判负罪之人，再利用绳索荡到骷髅柱上，从最后一根骷髅柱往上爬可以审判负罪之人，继续前进来到冰窟窿的内部桥梁，在冰面上只能慢慢行走，一旦走错方向就很容易失足跌落，因此要注意观察地形，如果走到不稳定的冰面上就要马上退回原处，非常考验玩家的耐心。快到尽头时往左边可审判负罪之人，打破尽头发光的栏杆便能来到地狱第九层背叛。

第九章

背叛 Treachery

来到地狱的最后一层后但丁终于见到了路西法，路西法原本是上帝最宠爱的天使，因背叛而被打入了地狱第九层。为了让自己摆脱束缚，他故意挟持比阿特丽斯以吸引但丁前来，原本是想让但丁帮助自己的，可是他的一系列做法只会让但丁更加记恨。

BOSS战 路西法

路西法的攻击手段很多，而且出手速度非常快，我们除了近身攻击外还可使用父亲之罪魔法攻击，十分奏效。第一阶段但丁离路西法比较远，这时的路西法会发射火焰球和高速冲击波，原地跳起就能躲避，当他发射红球后就会施展超高速的炎剑斩击，一定要及时往两边速移回避；第二阶段路西法会浮空，此时必须要近身跃起攻击，注意场景中间会不时出现火焰刀阵，尽量避免靠近；将其打至濒死状态时进入第三阶段，路西法的体力会自动回复一半，此时对他连续射出的火球可完全防御，而火墙则要进行闪避；再次将其打至濒死状态时进入最后阶段，借助空中的平台一步步靠近路西法，完成一系列QTE后就能结束战斗。

玩后感

游戏通关后只会追加最高难度，并没有如家用机版一样还会解禁一套新服装，让笔者很是失望。战斗和解谜部分整体难度都不高，而动作方面则由于呆板的视角处理使得难度骤增，经常会在平台之间的跳跃或是绳索之间的摇荡上卡关，让人郁闷得不行。



光环视频收录

"《大众》系列"一贯以简单的操作和爽快的游戏受到不少玩家的喜爱，这次的《大众网球 携带版》也是如此。虽然带有携带版之名，不过这可不是PS2移植版，可以说本作有着比PS2版更多的乐趣，下面就来近距离接触一下这款有趣的游戏吧。

文 阿鲁 美编 澄香

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

大众网球 携带版

みんなのテニス ポータブル

SCEJ	SPG	2010年2月25日	日版
1～4人	4980日元	无对应周边	

操作简介

滑杆／十字键	移动
○	普通击球
△	高球，发球时为高速球
×	削球
□	选择人物界面时切换左右手握拍
L/R	准备界面时选择球场

关于击球

玩家在挥拍击球时可以看到兔子、乌龟、音符与骷髅等符号，这些符号代表了玩家击球的精度。兔子代表击球过早，乌龟则代表击球过晚，这两种情况都会导致球朝着不同的指定方向偏离。音符代表准确击球，骷髅则代表击球失败。在选择角色界面里，所有角色的信息处最下方都会用笑脸和哭脸分别表示该角色擅长与不擅长的击球种类，玩家可以根据自己的习惯来决定选择什么角色进行比赛，上面将各种击球种类的日文名翻译成中文名供大家参考。

トップスピン	上旋球
スマッシュ	高压球
ボレー	网前截击
サーブ	发球
ロブ	挑高球
エアショット	凌空击球
スライス	切削球
フラット	平击球
ドロップ	近网低球
ライジング	半截击

角色能力说明

游戏中的选手大致分为三种，分别有"ネットプレイヤー（上网型）"、"オールラウンドプレイヤー（全场型）"和"ベースラインプレイヤー（底线型）"，这个在角色信息的最上方有显示。此外角色信息还显示了每个角色的各项能力指标，具体分为5项，以字母表示等级，最高为S，这个可通过更换球拍以及服装搭配来进行更改，具体说明如下：

能力	说明
パワー（力量）	力量决定了你的发球以及回球的最高速度，力量越大，发球和击球的威力就越大。
コントロール（控制力）	控制力决定了你的回球稳定性，控制力越高，回球就越不容易出界，挥拍时机把握能力不强的玩家可以考虑将这项数值尽量提高。
スピード（速度）	这项能力决定了角色在场上的奔跑速度，能跑快一点自然是好事，不过跑得快和打得好是两码事，如果判断准确、出手干净利落，就算奔跑速度稍微慢点也是可以轻松赢得比赛的。
インパクト（挥拍）	这个数值代表挥拍击球时的准确度，挥拍能力越强，击球时就越不容易出现乌龟和兔子，同样推荐挥拍时机把握能力不强的玩家可以考虑将这项数值尽量提高，挥拍和控制力这两项数值可以选择其中之一进行提升，如果两项能力都很高，那在游戏时就很少会出现击球失误的情况了。
スタミナ（体力）	只要在回球时挥拍，不管是否击中球，体力都会削减，如果打出坏球体力还会大幅减少。在球场上站着不动时体力会缓慢增加，完成一场或一局比赛时体力也会增加，只要不打持久战就不会存在体力不够用的情况，因此可以不必太重视这项数值。



故事模式

（ストーリーモード）



PSP版的原创模式，玩家要扮演两名加入球队的新人，跑遍世界各地进行快乐网球的宣传工作。故事模式里有许多地点，每一个地点代表一个章节，玩家需要在每个章节里完成许多场比赛，直到击败该章节关底的BOSS为止。打败该地点的BOSS后就可以将他们收为同伴，与该地点的其他人对战并获胜后也可以得到装扮道具。游戏里的所有角色、裁判以及大部分装扮道具都是在这个模式中获得的，其中某些角色和裁判需要完成一些小游戏后才能获得，因此玩家在通关之后一定要再将每个关卡地毯式地搜索一遍，以便发现隐藏要素以及还未曾对战过的选手。



比赛模式

（エキシビション）

- みんテニ神
- みんテニ天使
- みんテニ王
- みんテニ王子
- みんテニ伯爵
- みんテニ骑士
- みんテニ五段
- みんテニ四段
- みんテニ三段
- みんテニ二段
- みんテニ初段
- みんテニ1级
- みんテニ2级
- みんテニ3级
- みんテニ4级
- みんテニ5级

相当于练习赛，玩家可以和三种不同难度的对手进行较量，每种难度下都有各种称号的对手，与何种称号的对手对战由电脑自动选择，只有战胜后才能看到对方的称号。如果玩家击败了天使称号的对手后还会追加该角色的激难模式，在这个模式中玩家要与称号为神的对手进行对决，难度自然非常高，适合高手进行挑战，战胜后可以获得该角色的隐藏装扮道具。

※称号越靠上实力就越强。

爱着度



游戏里一共有15名角色可以选择，玩家在选择角色并完成比赛后都会增加该角色的爱着度，可以视为RPG里的等级。爱着度一共有9个等级，每提升一级爱着度，该角色的能力就会解锁一部分，其中包括换装的能力加成、高速发球、使用高级球拍等对比赛十分有用的能力，因此想提高自身的实力，角色的培养也必不可少，当然如果你能用完全没有培养过的角色轻松打败神级对手那就另当别论了。

爱着度等级	解锁能力
Lv1	换装时附加能力最多增加一颗星
Lv2	可使用凌空抽球（球处于高点时的强力击球，与扣杀不同）；可换装的位置+1
Lv3	胜利后庆祝动作增加；可使用1级品球拍
Lv4	换装时附加能力最多增加两颗星
Lv5	增加△键发球；可装饰饰品数量+1
Lv6	可使用半截击高速球（球处于低点时的强力击球，需准确击打后才能发动）
Lv7	胜利后庆祝动作增加，换装时附加能力最多增加三颗星
Lv8	借力回球效果提升，可换装的位置+1
LvMAX	可使用特级品球拍

装扮要素

在故事模式和对战模式中，战胜对手后可以获得部分装扮道具，不过获得的仅仅是一部分，剩下的需要在商店里进行购买。获得道具后还会增加道具经验值，道具等级提升后还会对全队角色的各项能力进行提升，因此在本作中装扮道具不仅仅是收集要素，它更是提升队员整体实力的必备物品。





非常棒的一款网球游戏，游戏在细节方面处理得相当好，不同的击球时机可以左右比赛的胜负。游戏中不存在最强和最弱的角色，15名角色都有各自擅长和不擅长的击球类型和能力，玩家可以根据自己的具体情况找到最适合自己的角色进行比赛。游戏的收集要素也十分丰富，虽然难度比PS2版偏低，但是也足够谋杀玩家大量的时间了。

用自己的双手，登上最强番长的顶点

以不良少年为题材的“《喧哗番长》系列”最新作《喧哗番长4 一年战争》再度与玩家见面，本次玩家将扮演一名刚刚入学的不良少年，以取得最强番长的称号而努力。游戏依旧保持了系列作品的高自由度，游戏在系统方面做了部分改进，全新进化的热视线模式对国内不熟悉日语的玩家来说绝对是一个好消息。游戏还新增加了休日模式和迷你游戏，可以挑战的角色也由3代的47名变成了300名，大大延长了游戏时间。系列FANS可千万不要错过了！

文 汉バンク　编 阿鲁　美编 Juxi

喧嘩番長4 ケンカバンチョウ 一年戦争

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE



喧哗番长4 一年战争	Spike	A·AVG	2010年2月25日	日版
喧哗番长4 一年战争	1～2人	5229日元	无对应周边	

系统介绍

游戏基本操作

十字键	下键锁定及切换目标／上键取消锁定／左右键转动视角
滑杆	移动
○	跳跃／确定
□	轻攻击（蓄力／跳跃中可使用）
△	重攻击（可蓄力）／配合○键为超必杀／配合□为舍弃道具／给角色分配喧哗魂
X	配合滑杆为跑步／取消／配合○键为蓄气状态
L	拾取物品或金钱／使用投掷技／切换状态／加快剧情显示速度
R	发动热视线／防御／切换状态
SELECT	打开当前地图／剧情中旋转视角
START	系统菜单／跳过剧情

基础菜单一览

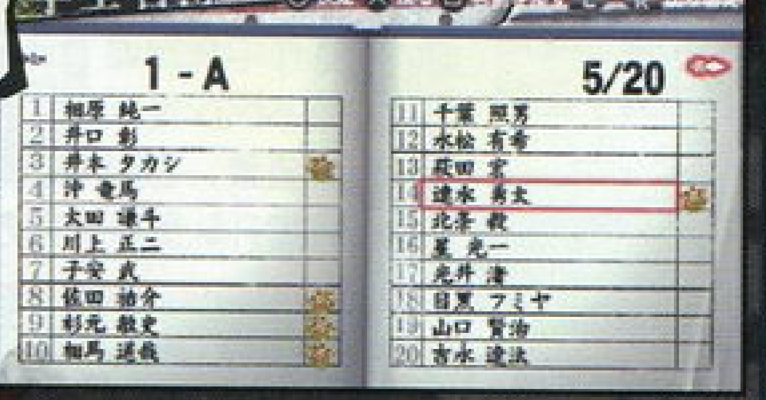
技装备	变更角色已习得的技能或超必杀技等
持ち物选择	使用或装备玩家获得的武器和道具
ケータイ	打电话，查看邮件以及地图
オプション	更改游戏中的基础设定
ステータス	查看玩家的当前状态和番长度等
终わる	结束游戏回到标题画面
セーブ	储存游戏进度
ヒマつぶし	玩迷你游戏“扑克牌”
出かける	出门进行游戏



游戏中菜单一览

ステータス	查看玩家的当前状态和番长度等
オプション	更改游戏中的基础设定
名薄	查看游戏中所有学生的资料，注意大部分学生要取得其校徽后才会显示详细资料
アイテム	使用或舍弃道具
ケータイ	打电话，查看邮件以及地图
指示	给随行的小弟设定指令

校徽系统



由于本作的目的是在一年中快速打倒大量的不良学生来提升自己派系的人数，因此每成功打倒一名学生后会获得该名学生的校徽，靠近后按L键即可取得，打开系统菜单内的名薄就可以查看玩家已经获得的校徽数量。游戏的主线流程也是通过打倒指定派系数量的敌人来推进的，游戏中一共有3个年级的学生，每个年级有100名，合计共300名学生供玩家挑战，在这300名学生中又有大大小小不同的番长。游戏中前期会遇到一些高年级的学生，不过这些学生的能力都比较高，初期几乎都打不过的，因此建议玩家还是从低年级的学生开始挑战（靠近学生后可以看到年级、班级和所属派系等信息），逐步提升自己的等级后再向高年级的学生发起挑战。

休日模式

本作新增加的全新模式，进入该模式后玩家可以选择任意一个存档，之后进入休日模式的角色会继承该存档的状态开始游戏。休日模式的目的很简单，就是要找到隐藏在各个区域中的番长并将其击倒，在该模式下每个区域都会有不少的小混混，将他们打倒后会掉落各种道具或金钱，打倒最后的番长还会获得更多的奖励，该模式还对应通信功能，可以

全新进化的热视线系统

本作的热视线系统与前3代作品有很大的区别，其中最大的改变就是取消了将喧哗句子拆分后再次组合的喧哗方法，这种改变对国内不熟悉日语的玩家来说无疑是好消息。使用热视线的方式和前几作是一样的，按下R键消耗气力与其它的不良少年进行对眼，如果对方回应就会进入喧哗模式，该模式下玩家需要选择画面中出现的4句喧哗语句中的任意一句，4句喧哗语句分别对应4个按键。选择后玩家会与对手进行喧哗，喧哗时不停摇动滑杆可以让我方视线对敌方进行压制，而此时之前选择好的语句会分段向画面右边移动，移动到中央有按键显示的位置时需要快速按下去，全部正确按下后玩家就会向对手作出先制攻击。根据对手的强度，语句的移动速度也会有区别，后期与一些强力的对手对峙时语句的出现和移动速度都会非常快，进入该状态前一定要眼疾手快。本作可以自己更换喧哗语句，只要在游戏中看到发出蓝色光芒的地点后对其发动热视线就可以学会新的语句，之后就可以将自认为帅气的语句设置在对应的按键上了，同时喧哗语句也是本作的一个收集要素。在热视线模式中获胜除了可以取得先制攻击权外，还可以增加玩家的男气值，在决斗时一定要多加利用。



汉之器与超必杀技

类似同类游戏当中的等级，每当玩家打倒对手时都会获得一定的“喧哗惯れ”值，当累计到一定程度时就会提升玩家的“汉之器”等级。提升等级后会增加玩家的基础能力以及习得各种技能，技能一般分为通常必杀技和超必杀技两种，前者会随着等级的提升逐渐学会，后者需要在打倒一定的剧情角色或隐藏事件中击倒特定的BOSS后才能习得。超必杀技使用的时候会有无敌时间，而且威力很大，不过需要消耗一定的气力。除此之外，每次升级还会给予玩家2点喧哗魂，喧哗魂可以让玩家自行提升角色的各项基础能力，5项基础能力分别为体力，筋っ节（攻击力），打たれ强さ（防御力），足の速さ（奔跑速度）以及肺活量。肺活量关系到角色的连续作战能力和持续奔跑的能力，当玩家连续攻击或持续跑步一定时间后会出现疲劳状态，在画面左上角会以红心显示，此时需要停止行动来回复肺活量，否则就有可能会进入强制休息状态，强制休息状态下角色属于无防备状态，很容易受到对手的攻击，在战斗中一定要避免这样的情况出现。

男气值

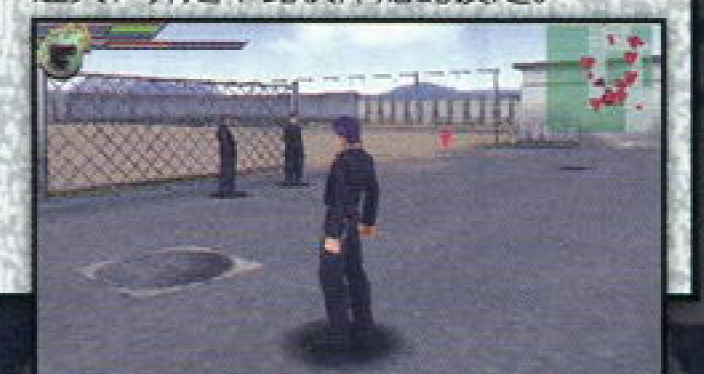
与之前的作品一样，本次同样有男气值的存在，男气值的高低直接影响到角色召唤小弟的成功率和在各年级学生面前的威严。男气值越高的话，在游戏过程中其它年级的学生会向自己鞠躬，反之则会被学生主动追杀，因此尽量让自己的男气值处于正数才能算一个合格的番长。男气值旁是玩家的体力值，本作中取消了体力上限值的设定，玩家不用担心自己的体力最大值随着攻击而下降了。体力下方是玩家的气力槽，使用超杀、蓄力技以及热视线都要消耗一定的气力，被攻击或使用蓄气状态则可以回复气力槽。男气值增减的主要方法可以参考以下几种。



增加男气值的方法： 成功发动热视线模式、在战斗中打倒对手，捐钱等等，

降低男气值的方法： 没有成功地发动热视线模式、直接攻击其它学生、破坏公物、使用武器打人、逃离别人的热视线攻击、打架时逃跑等等。

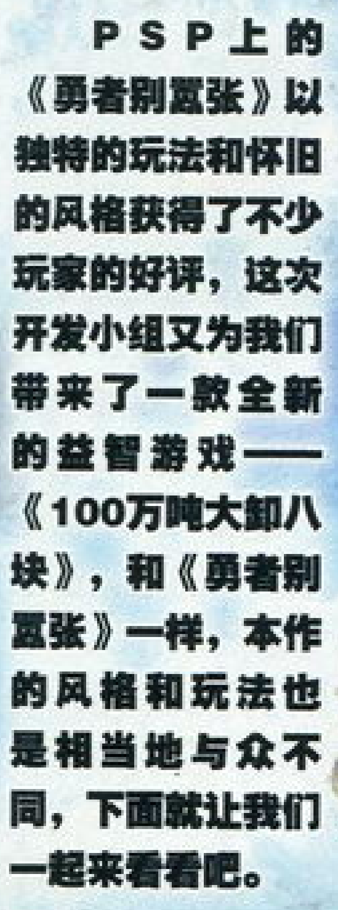
和其它玩家通过通信对战一起进行游戏。在该模式下保存后，取得的金钱和道具可以保留下来，这样读取存档再回到正常模式下可以直接使用这些道具，算是个比较体贴的设定。



玩后感

相较前三作《番长》来说，游戏的玩法没有太大的变化，但可挑战的人数却呈直线上升，300名对手想要全部打倒需要花大量的时间，游戏的画面和打击感依旧保持了前几作的水准。本作中最值得称道的地方当属“热视线模式”的改进，不用再去死记日语句子让玩家打斗时的难度大幅下降，新的休日模式和3代的“夜游”差不多，同样是谋杀玩家大量时间的手段之一。总体来说本作算是一款中规中矩的作品，向喜欢该系列的玩家推荐本作。

文 乌冬 美编 Juxi



PSP上的《勇者别嚣张》以独特的玩法和怀旧的风格获得了不少玩家的好评，这次开发小组又为我们带来了一款全新的益智游戏——《100万吨大卸八块》，和《勇者别嚣张》一样，本作的风格和玩法也是相当地与众不同，下面就让我们一起来看看吧。



推荐度 B

100万吨大卸八块

100万トンのバラバラ

SCEJ	ACT	2010年2月18日	日版
1人	4980日元	无对应周边	

本作的故事围绕人类与巨大战舰之间的战争展开，游戏中的世界存在着许多无人驾驶的空中战舰，这些战舰袭击人类居住的城镇，并把人类掳走，为了保护自己的家园，人类成立了城镇守卫队，对来袭的战舰展开了攻击。



玩法

游戏的流程由各关卡组成，每一关都会有一艘战舰来袭，战舰会不断往城镇的方向前进，如果让其到达了城镇的话就算任务失败。要阻止战舰只有一个方法，那就是把它破坏，每把战舰解体一部分，它都会暂时停止移动，直到把战舰全部拆完，战舰就会坠落。当然，实际游戏时没有那么简单，战舰上有着各种各样的敌人，它们不但会阻碍玩家的行动，还会修复战舰的损坏部分，大大限制了我们的行动，而且主角并不能对敌人进行直接攻击，只有把敌人所在的战舰部分解体，敌人才会一起被破坏。

操作方法

按键	作用
方向键/滑杆	移动
○	切断
□	炸弹
△	必杀技
L	局部扩大画面
R	防御
START	暂停菜单
SELECT	查看整体地图

切断 最基本的攻击方法，按住○键并结合方向键就可以开始对战舰进行切割，把战舰切开后，较小的部分会掉落，剩余较大的部分会继续前进，根据切掉部分的大小，还能获得若干的时间奖励。但要注意普通的切断无法破坏较硬的装甲部分。

炸弹 通过□键可以让同伴设置炸弹，炸弹攻击可以在短时间造成较大范围的切割面，并且可以破坏装甲部分，但每使用一次炸弹同伴都会减少一个，另外同伴可以通过救助战舰上的人质来补充。

画面解说

1.战舰的完整度

开始时为100%，每把战舰解体一部分数值都会减少，数值减为0时即可过关。

2.炸弹的形状

炸弹的火力形状，可通过拾取道具改变。

3.炸弹的火力

炸弹的爆炸威力，可通过拾取道具增加。

4.干劲槽

发动必杀技所需的能量，破坏敌人时槽会自动增加，另外也可通过拾取道具增加。

5.主角和同伴

玩家控制的主角和同伴，同伴最多为3人，每碰到一次敌人或使用炸弹同伴都会减少一个，当没有同伴时碰到敌人主角会立即死亡，即任务失败。

6.限制时间

战舰离到达城镇的所剩时间，时间减为0时任务失败，另外从右边的战舰和城镇图标可以直观地确认所剩距离。

过关要点

切割部位的选择



每艘战舰的形状都是不规则的，所以并没有统一的切法，建议关卡开始时先通过查看整体地图确认战舰的结构后再动手，这样比像无头苍蝇一样在战舰上乱切有效率得多。切的时候一般以战舰较薄的连接部分优先，保证能以最少工夫，切最多的战舰。还有要注意有的关卡中会有特殊条件，特殊条件会在关卡开始时着重说明，比如需要先回收部件或有不能切的部位，有部件的部位需要先把部件回收才能切，而不能切的部位则要留到最后，如果没有达成这些条件的话任务也是会失败的。

拯救人质

每关的战舰上都会困着许多人质，只要控制主角接近就可将人质解救出来，救出的人质会成为同伴一起行动，同伴可以为主角抵挡伤害和用来设置炸弹，非常有用，所以在切割战舰的同时也不要忘记把人质全部救出来。除了前面的两个作用外，人质也是分数的重要来源之一，如果要获得好的过关评价，救下全部人质后，并保证同伴不死和不使用炸弹是必须的。

擅用道具

战舰上除了有敌人和人质外，还分布着许多道具，这些道具能为主角带来许多有利的效果，如令时间停止、移动速度增加等等，能否活用道具也是影响过关的重要要素之一。

道具图标	作用
	增加干劲槽
	短时间内提升移动速度
	短时间内战舰和敌人的动作停止
	增加炸弹的火力
	改变炸弹的火力形状

必杀技

当干劲槽有所累积后，就可以按△键发动必杀技了，必杀技中主角全身无敌并高速突进，经过的地方都会被切开，并且还能切开装甲部分，必杀技的时间的长短根据干劲槽的多少而定。



防御

虽然无法直接攻击敌人，但敌人的攻击可以通过R键来防御，炮弹类的攻击被挡住后会变为无效，机器人的直接攻击被挡住后敌人会有短时间的硬直，这时我们就可趁机绕过它们。



看着巨大的战舰被自己一点一点解体的过程非常有成就感，而且上手也很容易，不过和其他的益智型游戏一样，本作也是易懂难精，要玩好除了需要熟悉关卡外，细腻的操作技术也是不能少的。



浅谈那些游戏中的美味食品

俗话说的好："国以民为本，民以食为天"。这吃可是咱们日常生活中的头等大事，整个人类的进化历程说白了就是从"吃什么"到"怎么吃"的过程。而游戏的发展同样也遵照这一过程，从最初的《吃豆人》，到中期街机上众多清版动作游戏中的补血道具，再到现在的"《传说》系列"中自成一体的料理系统，可以得见游戏的进化也是"吃"过来的。既然进化之路都是相同的，那么存在于现实中的珍馐美味也必然存在于游戏世界之中，请各位准备好擦拭口水的面巾纸，今儿个咱们就来见识一下这游戏世界中的美味佳肴吧。

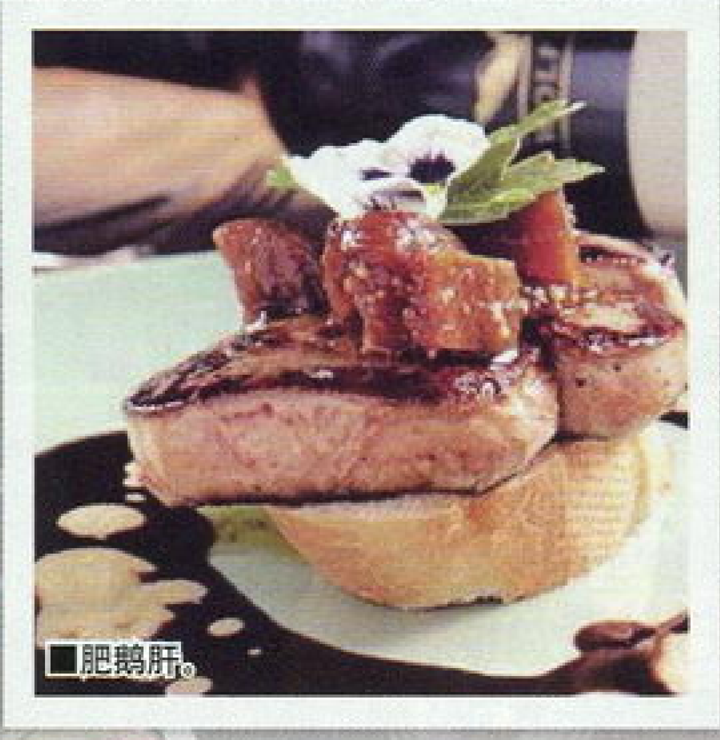
文 程步堂龙一 文 盲先知 美编 Juxi

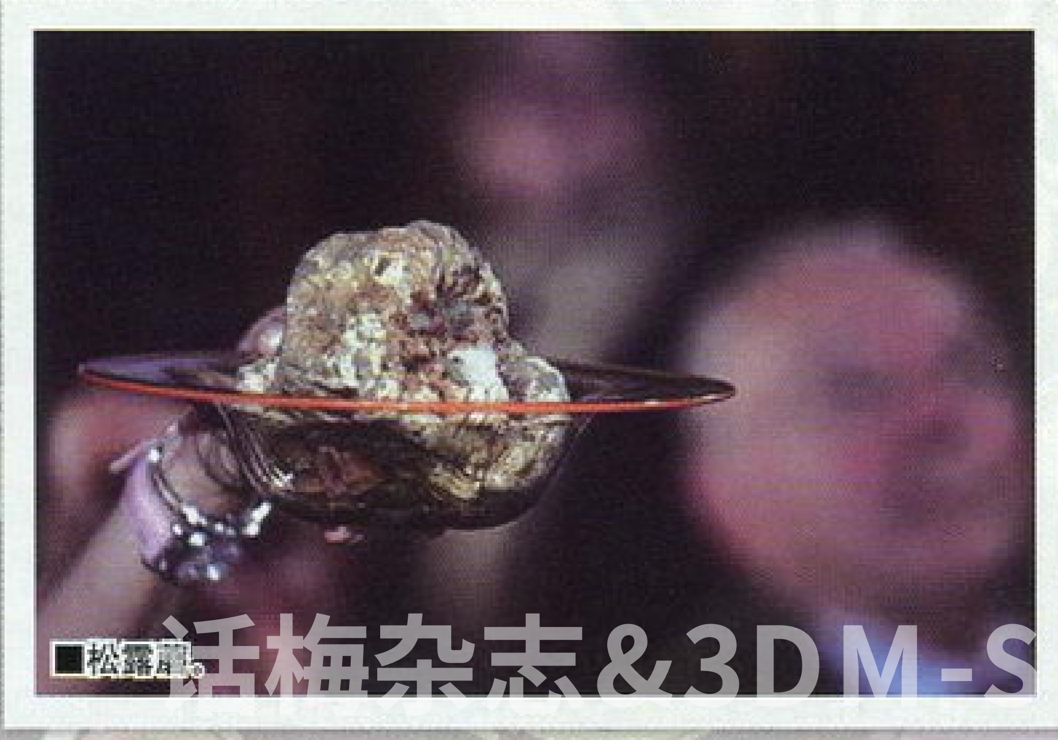
餐前开胃小菜

开胃菜即为在正餐开始前能够帮助食客增加食欲的菜肴或者汤类，中餐一般都是以凉拌菜或清汤类为主，当然一般在中餐馆点餐前的免费麦茶同样也有这个功能。西餐中将此类菜称为“头盘”，味道以咸和酸为主，比较豪华的菜式有鱼子酱、鹅肝酱、熏鲑鱼、鱼杂烩、英式扣肉、菠菜乳酪糕等，汤类则大致分为清汤、奶油汤、蔬菜汤和冷汤几种。

说到这些就不能不提《恶魔城》，自GBA上的《晓月圆舞曲》开始，游戏就有了个传统：将有着“世界三大珍味”之称的鱼子酱、肥鹅肝和松露蘑作为顶级回复道具，近些代的主角们都没少饱这口福，傻小子苍真还连续享用过两回，真是运气好到不行。要知道这三种食品绝不是我等广大劳动人民消受得起的：鱼子酱是用鲟鱼卵制成的，并非所有鲟鱼卵都可制成鱼子酱，世界范围内共有超过20种的不同鲟鱼，而仅仅只有三种鲟鱼的卵才能制成鱼子酱。最高级的白鲟一年产量不到一百尾，而且要超过六十岁的白鲟才可制作最上等的鱼子酱。你想知道这东西具体什么价？呃，价格在每磅1550美元以上……肥鹅肝是法国的一道名菜，用料是特殊饲养方式培育出的鹅的脂肪肝，其颜色略近一种极浅的栗色，颇像午餐肉，但质地却要细腻很多，入口即化。即使超级市场里的大路货，250克到300克鹅肝价钱也会超过100法郎，而极品的肥鹅肝小小一瓶就动辄以数千法郎计价。松露是一种主要生长在橡树根部底下的天然蕈菇，被誉为“餐桌上的钻石”，它对于生长环境非常挑剔，只要阳光，水量或土壤的酸碱值稍有变化就无法生长，换句话说就是很难进行人工养殖，这也是为何它价格不菲的缘故。白松露的价格在每磅6000美元以上，2009年12月的一个拍卖会上，一份1.5公斤的意大利托斯卡纳白松露便卖得33万美元。怎么样，知道这三种食品是有多么的珍稀了吧，所以说《恶魔城》中只拿它们当做回血道具简直就是暴殄天物。但话说回来，要是也能让我吃到这三种美食的话，别说是恶魔城，就是去闯地狱深渊也行啊！


■鱼子酱。


■肥鹅肝。


■松露蘑。

开胃菜的作用仅仅只是提升食客的食欲增加进餐的口感，但如果正餐的味道太差的话就是最奢华的开胃菜也无济于事。不过在万能的游戏世界中还真有一种万能的开胃汤，确切地说是一种开胃饮料。当你饮下此物后，即便是吃下人世间最难吃的东西也能有种品尝佳肴美味的感觉，这就是“《机战》系列”中水羽楠叶的秘制超级大补饮品“楠叶营养液”。话说我们的楠叶小姐可是个温柔善良、处处为他人着想的可爱女孩儿，再加上平时爱边洗澡边读书的超萌兴趣，使她一度成为“《OG》系列”中最具人气的女性角色之一。可这么完美的软妹却不擅长料理，更可怕的是她偏偏又非常喜爱研究料理，由此便引发了“楠叶营养液”的诞生。说实话这营养液的营养成分那真是没得说，喝下去之后保证你能耳聪目明智力提升脱胎换骨从新做人，不过这味道……这么说吧，为营养液试毒的，哦不，是试饮的十几个人当中除了极个别例外，其余的人都倒下了……真让人怀疑楠叶小姐是不是错将化学调试方面的书当成了料理教材使用，才制成了如此神物。如果在和敌人开战之前把楠叶妹妹扮成厨娘送入敌人内部厨房的话，那可真就达成了不废一兵一卒即可大获全胜的超S级结局。这件事告诉我们在楠叶妹妹前一定要时刻保持冷静，如果她从身后拿出一杯还冒着热气的不明液体的话……哼哼，兄弟还等啥啊，跑吧！



正餐 主菜

终于轮到主菜上桌了，大家都等急了吧。既然是主菜当然就要有点真东西才行，飞禽走兽云中燕，陆上牛羊海底鲜，这些都是主菜最好的食材选择。不过一说到大菜想必大家最先想到的还是鸡类菜肴吧，从古至今中国人都习惯在有重大的节日和宴会时将鸡类菜肴作为餐桌上压轴的大菜，比如小鸡炖蘑菇、白斩鸡、叫花鸡等等，在民间甚至有“无鸡不成宴”的说法。不止是中餐，就是在西餐里鸡类菜肴也是众多大菜中经常会出现的一类，所以说鸡在主菜中应该算是头把交椅了。

老卡大概是最喜欢鸡肉的游戏公司了，不论是《快打旋风》还是《吞食天地2》又或是《惩罚者》，在有回血道具的游戏中你多半能找到鸡肉的身影，而且它们的烹饪方式也是多种多样，有烧烤的、清蒸的，有炖的、有煮的。无论你是被人打得断了胳膊折了腿，只要你还有一丝气息爬到它们身边将它们一整盘地吃下，你就会如同重生了一般，身上筋骨立马接活，代表健康状态的黄色条条更是从头长到了尾，此时你就可以拎

着根铁棒子去报刚才的仇了。如此重要的道具当然不能轻易地让敌人发现，于是乎这些美食都被隐藏在了诸如菜坛子、木桶、油桶、电话亭、垃圾桶和废旧轮胎堆等各种器物当中。其他的都还好，只是这从垃圾桶和废旧轮胎堆中拿出来的大餐你真的有勇气享用吗？试想一下，假如在一个堆满旧物的废品站或者散发着难闻气味的垃圾桶中发现了一盘热气腾腾的鸡肉大餐的话，你会怎么办？相信会有99%的人不会选择吃下它，因为吃下这玩意恐怕会死得更快。可到了游戏中，勇者们不管是从哪里发现了这些美食，都会毫不犹豫地将它们吃下而不会产生任何异状，对此我们只能解释为勇者们的消化系统已训练得可以和资深级的流浪汉相媲美了，无论吃下的什么鬼东西都能顺利地被消化，由此可见想要当勇者也不是那么简单的啊。



▲吃得这么急就不怕咬到舌头吗？

吃过了地上跑的接下来咱们来尝尝水里游的。鱼类可以说是我们平时最常见和最容易吃到的水产食材了，不过平常不代表平凡，一盘上等的鱼料理同样可做为招待上宾的大菜，这也正是鱼类料理的特点：既平常又能压得住场子。鱼料理同样也存在于游戏世界中，不过要论起鱼料理丰富程度的话，那就非PSP上的《我的暑假4》莫属了。

“《我的暑假》系列”一直以清新美丽的乡间风光和无忧无虑的暑期生活深深地吸引着那些远离校园的玩家们，四代中的钓鱼不仅是一项收集要素，更可以制成美味的鱼料理供主人公享用。玩家只要将钓上来的鱼在中午或者傍晚时交给婶婶，就能在晚餐时吃到婶婶做成的美味新鲜的鱼料理啦，吃由自己亲手钓上来的鱼是不是很有成就感呢？鱼料理不仅新鲜美味，吃下后还能将一天的疲劳一扫而光。怎么样，是不是开始流口水了？不过要想吃遍全部的鱼料理可不是那么简单的哦，首先，钓上来的鱼一定要在24小时之内交给婶婶，不然鱼就不新鲜了。其次不同的鱼要做成料理所需的条件也是不同的，比如最普通的鱼要做成料理需要10条以上才行（婶婶：一条？还不够塞牙缝的呢），而一些大鱼则需要一定的身长才行，太短了也是做不成的（婶婶：鱼太小做一回还不够煤气费呢），还有一些珍稀的鱼类更是对下竿方式、鱼饵种类、垂钓地点、出现时间都提出了要求，平时想钓上来一条都很不容易，更别说做成料理了（婶婶：想吃清蒸河豚吗？哼哼哼，自己钓去吧）。不过大家千万不要被困难吓倒哦，只要坚持不懈地努力垂钓，总有一天你会吃遍所有的鲜鱼美味的，大家加油吧！


▶钓得了鱼马上就交给婶婶吧。


▲全家人聚在一起吃饭的时候是最温馨的。

大菜除了食材选择要够硬之外，负责制作的厨师也要具备一定的水准才行，你若是让一个连面粉和淀粉都搞不清楚的人进了厨房，那等待你的只是一个充满悲剧的结局，相反几位专家级的厨子通力合作做出的菜肴一定是天上才有的美味。只是这“专家级厨师组团”说起来容易做起来难，试问一个人得有多大面子才能让多位大厨一起为他做一道菜呢？但这看似不可能的事情在《怪物猎人》的世界中却是在再平常不过的了，只要猎人们愿意，一天三顿饭就都可以享受这种待遇，这都要归功于猎人身边那些可爱的猫厨师们。话说在猎人们的世界中生活着


▶后厨阵地就交给这帮可爱的家伙吧，咱们还是不要添乱的好。


■猫厨师五兄弟向您致敬。


■对着这样的眼神你还会责怪犯错误的它吗。

一群手巧且好奇心旺盛的猫人一族，它们作为猎人们的得力助手活跃在各个领域，比如不畏险阻的狩猎猫、出入险地的探宝猫、会变装术的美容猫，当然最最不能忽略的就是那些有着超高厨艺同时又不怕脏累的料理猫了。这些猫厨师们平时就在主人家的厨房里待命，只要一有需求就会集体协作，为主人做出一大桌子丰盛的料理，这些料理不但可口充饥，更可以为猎人们增加许多实用的狩猎技能，这大概是猫人族某种特殊的能力在发挥作用吧，就这样吃饱喝足后的猎人们就能安心地去狩猎了。最开始的时候猎人们只能在猫婆婆那里雇佣一只猫厨师新手，随着自身磨练的不断加深才能雇佣到更多、料理手艺更高的猫厨师。随着猫猫们料理等级的提高，它们不但能选择更多的食材做出更丰富的料理，如果遇到某只猫猫擅长的食材，更有较大的几率发动那只猫猫的厨师特技，在料理效果和猫厨师特技的双重加护下，猎人们在随后的战斗中更能稳操胜券。不过由于猫人族本身不拘小节的个性以及与人类口味、兴趣的差异，有时候做出来的料理会没有任何效果，甚至某些料理在食用后还会出现负面效果，遇到这样的情况大家一定要沉得住气千万不要虐待猫猫哦，要知道它们本身是猫却在做着人类的料理，会出错也是难免的，大家要以一颗宏大的心去原谅它们。犯错虽然难免，但总体来讲猫厨师还是非常称职的，有了这群可爱的家伙镇守灶台，就是再厉害的怪物也都不在话下，你说是吧?



餐后 甜点饮料

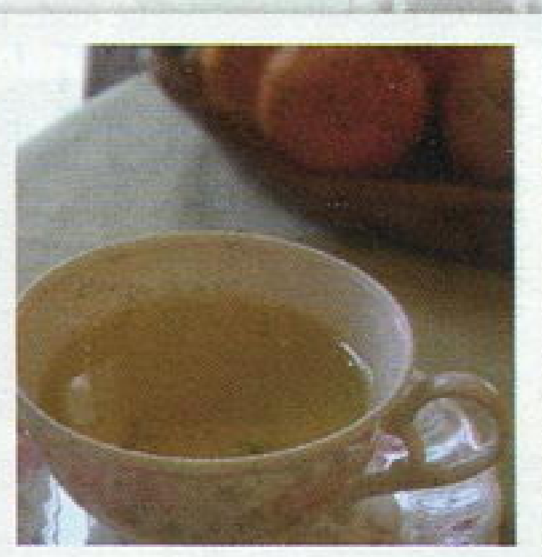
一顿山珍海味的大餐享用过后，嘴里不免还留有油腻鱼腥的感觉，这时如果能吃上一块甜点或者喝上一杯咖啡来改善一下口感，那真是一种莫大的享受，而各种各样的蛋糕自然就是饭后甜点的首选目标了。

奶油蛋糕一直是小孩子们的最爱，还记得小时候就盼望着过生日，因为过生日时能过吃到大大甜甜的生日蛋糕。蛋糕店诱人的橱窗前不知留下了多少儿时眷恋的目光和馋嘴的口水，相信大家小时候都

有要吃遍蛋糕店里所有蛋糕的“伟大”志向吧。然而开在阴暗恐怖、怪物横行的恶魔城中的蛋糕店你还有胆量去光顾吗？话说近年来在恶魔城中做生意的小商贩们真是越来越多，先是道具店和武器店，后来又发展出武器加工合成店，而在《恶魔城 废墟的肖像》中则又出现了蛋糕店，地点就在烟雾之街的某个隐藏房间内。小店虽然不大但却是一个高科技的全自动服务无人售货店，玩家只要将钱币投入到收银机当中，它就能自动识别其面值并将相应的蛋糕从柜台里推出来卖给你，非常神奇。除此之外在魔之13号街还有一家连锁店，只是对比前一家，这家店好像是刚开张在做试吃活动，一进门就有香甜的蛋糕摆在柜台上供客人免费品尝。问题是，这蛋糕店的老板到底是谁呢？



▶儿时永远也吃不够的生日蛋糕。



东方人自古以来就有喝茶的习惯，尤其是吃完饭后更需一杯茶来解酒缓腻，不过苦苦的味道却一直不受年轻人的喜欢。如果你实在不喜欢传统茶叶滋味的话，不妨试一试花草茶吧。花草茶是一种将植物的根、茎、叶、花或皮等部分加以煎煮或冲泡，而产生芳香味道的草本饮料，其中并不含茶叶的成分，花草茶的种类繁多，颜色丰富艳丽，味道也要比茶水好很多，甚至还可以适当加一点橙汁、蜜糖等用来调和。由于使用天然花草植物作为原料，花草茶不仅味道芳香，还有一定的药用保健功效，它们大多具有安定神经和安抚肠胃的功效，而每一种花草茶，都具有不同的保健功能。

如此美味又对身体大大有益的饮品当然不会逃过游戏制作人的法眼，这不，在《雷顿教授与恶魔之箱》中，我们的雷顿教授和他的助手卢克就品尝到了这既好喝又保健的花草茶。游戏中当玩家得到茶具之后就能进行花草茶的调制了，只要在诸如橘子、四叶草、蒲公英等八种植物中选择三种组合放到茶壶里，再用热水一冲泡，花草茶就做好了。不同的配方制作出的花草茶其味道和功效也是不一样滴，有的味道很甜很受女性和孩子的欢迎；有的很苦但却能促进血液循环，治疗感冒；有的富含维生素，有很好的美容效果；有的能让人情绪高涨，让心情变得明朗起来；有的甚至可以让你的恋爱之路一帆风顺，游戏中一共收录了十二种花草茶大家就慢慢配吧。不过有成功就会有失败，当手中的材料越来越多时，出错的几率也会慢慢加大，当你冲泡的茶杯中出现一个大大的骷髅头的话，那么恭喜你中奖了。

卢克：“老师！像烟一样奇怪的东西冒出来了！”雷顿：“看来我们是做出了一种未知的饮料呢。”卢克：“我是没有勇气能喝掉这种东西。”雷顿：“没办法了，只有将它封印起来了。”

但是别急，只要耐心尝试，你总能冲泡出所有花草茶的。泡好了花草茶光自己喝可不行，得拿出来和大家分享，城镇中还有许多人希望喝到你泡的茶哦，这些人男女老少各异，喜欢的口味也都不一样，要拿出最适合他们的花草茶才会得到满意的评价哦。怎么样，大家是不是都想尝尝这花草茶的味道了？那还等什么，赶快和雷顿教授一起泡茶吧！


◀调和失败。

快餐小食

如果工作太忙，没时间做饭或下馆子时，人们习惯买一些管饱的食物简单地吃一顿，比如面包、包子什么的。这些东西算不上得是大餐但却是我们平常最容易吃到的东西，也就是最贴近平民的食物，所以说，千万别拿豆包不当干粮哦。

在“《风来的西林》系列”和“《特鲁尼克大冒险》系列”中就有这样两种简单却很重要的食物，它们的存在可以使你避免发生饿死在地下迷宫中的尴尬，它们就是饭团和面包。饭团从很早以前就已经是日本人外出野餐以及午餐便当的首选食物了，早在平安时代(794～1192)，当时的士兵就曾经携带饭团在身，三角形状的米饭团外层以海苔包裹，里面的馅料通常是腌渍酸梅以及一片烤鱼等，制作饭团非常简单而且很快速，所以非常适合外带食用，这大概就是“《西林》系列”会选择饭团作为迷宫探索时主要食品的原因吧。在不见天日的地下迷宫中饥肠辘辘时，拿出随身携带的饭团饱食一顿后再从容上路，一想来就超有感觉。不同等级饭团其效果也是不一样的，最常见的饭团和大饭团只是单纯地提升满腹度，而特制饭团不仅会提升满腹度还会增加很多正面效果，当然有好的就有坏的，如果不小心吃下了变馊的饭团，满腹度加的少不说还会增加许多负面状态，所以这选择饭团也是一种学问啊。在最近的《西林4》里，西林的主要食品是南国的香蕉，饭团变成了“遥远地方的特产”……

所谓面包，就是以黑麦、小麦等粮食作物为基本原料，先磨成粉，再加水、盐、酵母等和面并制成面团坯料，然后再以烘、烤、蒸或煎等方式加热制成的食品。早在1万多年前，西亚一带的古代民族就已种植小麦和大麦。那时是利用石板将谷物碾压成粉，与水调和后在烧热的石板上烘烤，这就是面包的起源。在“《特鲁尼克大冒险》系列”中出现的面包也是回复满腹度的重要道具，只是比起年轻潇洒有形的西林，这特大叔实在是不堪入目，年纪大了不说，臃肿的身材真让人怀疑在遇到怪物袭击时他是否能跑得动路。最令人纳闷的是特大叔每次吃面包都是一张大嘴整个吞下去的，又没人跟你抢那么急干什么……不过细想想这特大叔可是个商人，时间就是金钱啊，平时在地上快节奏生活惯了，到了地下也依然如此，这属于职业病。不过面包这么个吃法真让人担心他会一不小心就被面包给噎住，所以好孩子千万不要学哦。



▲狼吞虎咽中的特大叔。


■经典道具五香鲜肉大包子。

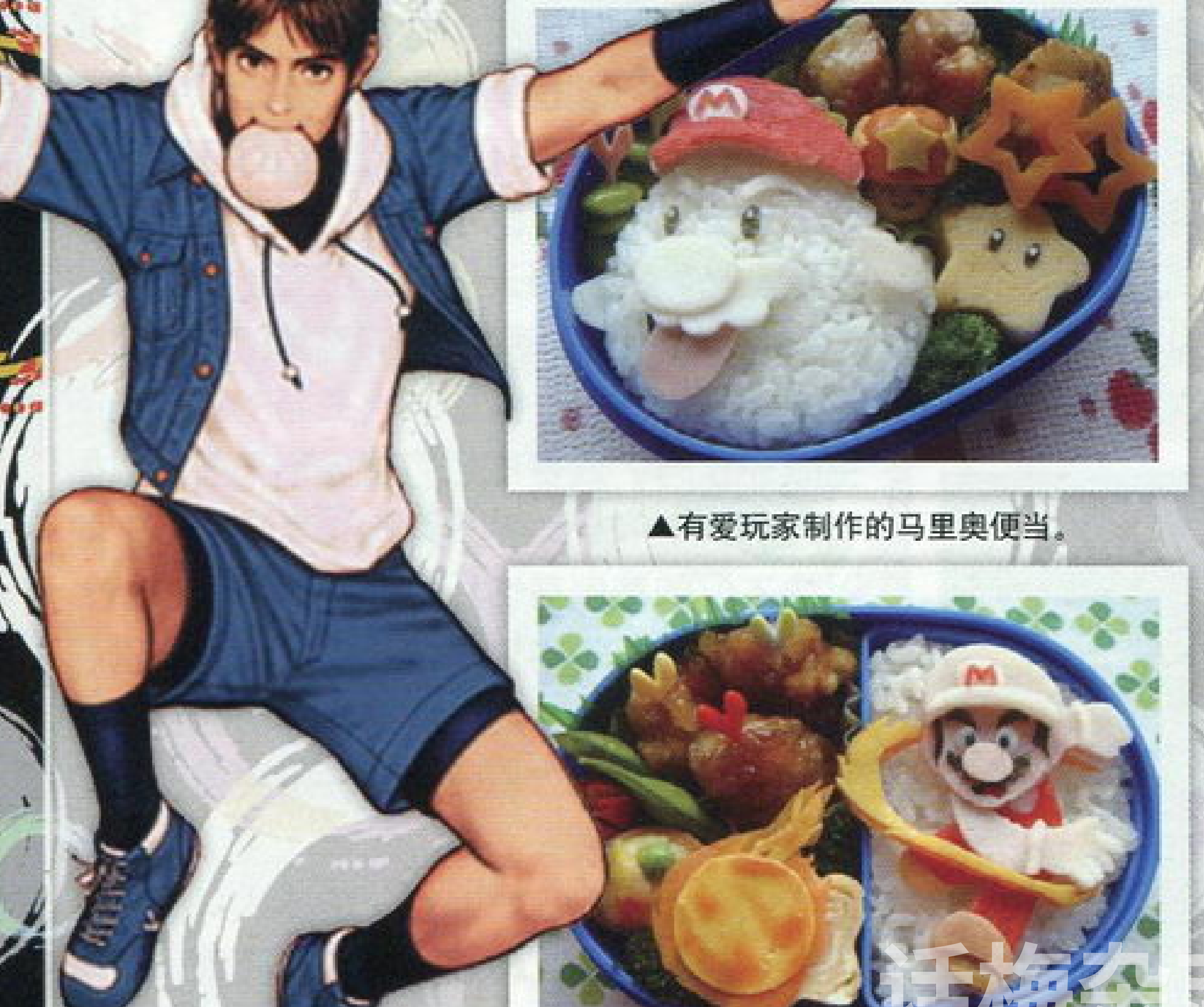
包子作为中国传统食品可谓是路人皆知，相信只要是个土生土长的中国人就没有没吃过包子的。就算在外国，中国的包子也是

相当出名，一提到包子人们自然就会想到中国（好别扭）。游戏的世界中也少不了包子的存在，如老卡经典的清版动作游戏《吞食天地2》中，各色包子就作为回复HP的道具藏在特定的食坛或木桶之中，待奄奄一息的虎将们打碎它们，将一大盘皮薄馅儿大的包子吃下肚后立马就能生龙活虎继续杀敌，真乃神包也！

若要问“《KOF》系列”中椎拳崇最喜欢的食物是什么的话，那就非包子莫属了，这个开场就能一个包子吃到噎住的家伙当初不知跌破了多少人的眼镜，真不知道雅典娜MM看见他吃包子时的衰样还会不会接受他的暗恋。客观地说椎拳崇还是算是很好用的角色，以《KOF97》为例，拳崇不仅实力强悍，还是惟一一名有吃包子回复HP超必杀技的角色，但如果是在暴了一颗能量珠之后放出此技的话，那么恭喜你，这家伙又在那儿噎上了。要是不巧对手借着硬直时间补上致命一击的话……不折不扣的“一个包子引发的惨剧”再次上演。这件事再次告诉我们吃东西时一定要细嚼慢咽，否则椎拳崇兄弟就是你的下场。

如果你觉得饭团、面包之类吃起来太单调的话，那么接下来要介绍的食品保证会使你满意，它，是快餐食品中的豪华大餐；它，是口味绝佳的美味料理；它，是您百忙中享受午休时的绝好选择，它就是便当（电闪雷鸣，开枪放炮）！大部分人会把便当和国内某种称之为“盒饭”的东西弄混，比起那些将一大堆汤汤水水的菜混装在一起的盒饭，正宗的日式便当在色泽协调和营养搭配上可是颇为讲究的，菜肴的种类不会很多但一定能让你吃得过瘾且营养均衡。

在游戏中出现的便当大多都是回复道具，不过在《逆转裁判 新生的逆转》中便当却是某人的必杀武器，这个人就是有着“便当西施”之称的市之谷响华大姐。响华大姐虽然只是个走街串巷卖便当的，可人家绝对对得起“西施”这个名号，一头金色长发垂肩而至；姣好的面容上分布着精细的五官，一双媚眼还不时地朝周围人放一下电；白色绒衣下的一件黑衣覆盖着性感玲珑的身材曲线，响华大姐绝对是那种能让御姐控们看了一眼就浑身发抖的角色。有句话说的好：要留住男人的心就要先留住男人的胃，而我们的响华大姐不仅人长得漂亮，便当做得更是没的说。怕是没有哪个男人能抵挡得住美丽容貌和美味便当的双重诱惑，凭借这一王牌，响华大姐成功地让所有的男人都拜倒在了她的便当之下，哪怕是在庄严肃穆的法庭上：作为证人的响华用一份超豪华的鱼子酱便当瞬间就将审判长老大爷秒杀；而对于曾经将自己开除出警局的御剑就只用一份寒酸的芝麻便当打发了。之后出现的诸如沙司蚊香便当、沙司一大滩便当、全海苔大便当、超咸鱼便当等更是将严肃的法庭变成了“新品种便当交流试吃会”，而作为超必杀技的“相机便当”一出手就为法庭增加了一张决定性的证据，可以说响华大姐已经将便当的使用修炼到了炉火纯青高深莫测的境界。如



▲有爱玩家制作的马里奥便当。



▲响华的LOVE便当可不是那么容易得到的哦。

果你觉得响华的便当只是能讨好别人，并没有实际杀伤力的话可就大错特错了，如果你惹恼了她，橘子皮便当和西瓜皮便当只是小打小闹，大刑伺候的橡皮圈便当绝对能让你再也不想知道嘴长在脸的哪个位置上。反过来如果你和她搞好关系的话，她会帮着你搜集情报不说，更是会将特制的“LOVE大便当”拿出来做为礼物送给你哦，所以说如果真遇到市之谷响华这样的女人，大家还是边流着口水边华丽的拜倒吧！







▲响华便当三连杀。

小小零食 打牙祭

除了一日三顿的正餐外，零食也是生活中必不可少的调味剂，相信很多人都有边看电视边吃零食的习惯，而看电影时吃爆米花早已成为了约定俗成的环节。说到最喜欢零食的群体那就非小孩子们莫属了，小孩子天生就对零食的诱惑缺乏抵抗力，在他们的眼中各异的零食都散发着一种难以抗拒的魔力，而现已长大成人的你是不是也十分怀念小时候偷偷跑去小卖铺买零食吃的日子呢？NDS游戏《放课后少年》就可以帮助我们实现这一愿望。

游戏中玩家要扮演一名上世纪70年代末80年代初的小学生，来度过每天放学后的快乐时光。虽然每天能够自由活动的时间只有从放学后到吃晚饭前的短短几个小时，但能够做的事情却异常丰富，像和小伙伴们玩纸牌、橡皮车、去秘密基地聚会；自己一个人也可以翻单杠、荡秋千又或是爬到后山山顶看风景，如果手中还有一点零花钱的话，那么光顾老奶奶开的小卖铺也是每日的必修课。小卖铺里的东西自然是五花八门，其主打产品就要属那各种各样的零食小食品了，在这里你可以买到甜甜的水果味糖果、长条状的果冻、包装精美的硬币巧克力、香脆可口的干吃面等孩子们所能想到的好吃的东西。店里的零食是吃不完的，不过兜里的零钱却是有数的，每天只有30日元的你是不可能天天都能吃到不同口味的零食的，此时就需要赚些外快了，看见别人丢弃的装牛奶的空瓶子了吗？只要把它们搜集起来就能以每个5日元的价钱卖给小卖铺的老奶奶，长此以往不仅能美化身边环境还能得到不少额外的零花钱，何乐不为呢？钱多了以后咱就可以想吃啥就买啥，如果想要实现小时候“吃空小卖铺”的伟大理想的话，那就多多努力地去找更多的空瓶子吧。



■小时候的小卖铺是最让我们神往的地方。

除了孩子喜欢零食外，成年人有时候也会吃一些，只是比起孩子单纯的喜欢，成年人往往会将吃零食作为某种情感或习惯的附

属品，有些人开心的时候会吃；有些人郁闷的时候会吃；有些人喜欢边看电视边吃；有些人喜欢边逛街边吃，这种带着自身的情感和习惯来吃零食的特性大概是成年人特有的专利吧。

在《逆转裁判4》中登场的宝月茜就是一个很好的例子。宝月茜是一名对法医学有着浓厚兴趣的少女，16岁的时候就她就用科学分析帮助成步堂搜集到了不少重要证据，后来为了实现自己成为科学搜查官的理想，小茜留学到了美国，不过由于之后的考试失利，小茜只能被迫回国成了一名刑警。如今已25岁的她养成了一个习惯，只要是遇到不顺心的事就会狂吃一种叫做江米条的零食，其咀嚼的力度和速度都叫人叹为观止。小茜虽然名义上是一名刑警，但实际工作只是一些戒备案发现场的"看场子"活，自己一身科学检验的本事完全用不上，升职希望更是一点也没有。郁闷的她只能将怨气撒在江米条上："稍微安静一点，现在，我在吃点心。喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓……"当她这样说着并且发出强有力的咀嚼声时，你还是选择暂时回避吧，因为此时无论你问她什么问题她都不会回答，只会一心一意地吃着她的零食。况且连续发出的"喀嚓喀嚓"的声音也有一种让人不敢靠近的力量，换用王泥喜法介的一句话就是："她嚼江米条的力度让人感到一股强烈的怨念，不小心靠近的话，可能连我都会被她嚼碎。"如果你执意问她一些问题并且打断她发出"喀嚓"声音的节奏，他就会把江米条当成暗器直直地想你的脑门打去，你看人家王泥喜君，额头被江米条砸的连头发都不长了，这年头被江米条砸出满头包得是一件多冤的事情啊，所以说，如果下次再看见正在吃江米条的宝月茜的话，咱还是离她远远的吧。哎呀！谁在用江米条砸我?



▲喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓喀嚓……



■小茜吃的江米条实物。



▲正在用江米条行凶的小茜。

看完在下的这篇拙文后大家是不是早已饿得前胸贴后背了？别急别急，没到开饭点儿呢，听我再给大家磨叽几句。这游戏世界中存在的美味那可真不是一天就能说完的，除了这现实世界中有的大家熟悉的以外，还有许多是连现实中都不曾见到的火星菜肴，为了大家的胃口我就不在这儿列出来了……哎哟！谁扔平底锅砸我？你们要造反是不是？好好好，咱顺应民意，开饭了！

文 koflover 编 胧月 美编 咕噜



《战场的女武神2》后续研究心得

PLAYSTATION PORTABLE

战场的女武神2 高卢王立士官学校 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S·RPG	2010年1月21日	日版
	1~4人	6090日元	无对应周边	

游戏中一共有35个不同的兵种（职业），只考虑最终兵种的话，也有20种之多；而可参战的人物角色总数为65名（随着DLC下载的更新，这个数字可能还会增加），玩家可以根据自己的喜好来为这些角色安排不同的兵种，自由发挥空间很大。此外考虑到各个兵种还拥有不同的武器装备，游戏里丰富多变的玩法和策略性显而易见。不过任务关卡中惟速度至上的评价标准、过少的同时出战人数以及一些平衡性的不足，使得游戏的策略性受到了一定限制，希望未来的新作中SEGA能够解决这些瑕疵，为SLG迷和军事爱好者献上一款完美的作品。



全上级兵种性能分析

首先来简单说明一下角色和兵种的基本能力：

HP：受到攻击时就会下降，降为0时将无法战斗，但可以靠卫生兵来救活。HP高的角色，每回合自动回复HP量也比较高，持续作战能力的优势非常明显。

AP：相当于移动力，在战场移动时就会不断消耗，降为0时将无法移动，若在当回合再次行动，那么AP上限会暂时下降。AP的高低只和兵种有关，不受角色和装备的影响，是最重要的能力之一。

射击：能力越高，在瞄准时的准星也有越小，弹道就越不容易发生偏移，注意“射击”数值与攻击力无关。射击能力并不需要过高，只需要保证瞄准的精准度就足够了。

回避：能力越高，在受到攻击和反击时的回避几率就越高，角色在移动时受到敌方的迎击是无法回避的。

防御：能力越高，受到攻击时的伤害就越小，是最重要的能力之一。

除了以上这5项基本能力外，每个角色所拥有的潜在能力也是判定实力强弱的重要依据，在游戏中可以很方便地观察角色所拥有的潜在能力，以及各个潜在能力的效果。

侦察猎兵

移动力为全兵种之最，回避与其他“猎兵”兵种并列第一，但防御力相对较差。侦察猎兵最主要的职能就是凭借超高的移动力抢占据点或打开开关，一次CP可以移动很远的距离，节省了行军方面的消耗。另外侦察猎兵的射击能力普遍不错，在中远距离也可以瞄准敌兵头部予以重创，面对无法爆头的掩体后的敌兵时，还可以用手榴弹来对付。但是侦察猎兵的“ライフル”武器威力比较低，很多时候即使爆头也无法一次解决普通敌兵，更不要说敌ACE或V2这类兵种了；手榴弹威力不足而且只有1发，对付掩体后的敌兵也不够用。不过侦察猎兵的意义本来就不是为了攻击，保证行军能力足矣，也没必要过多苛责火力方面的不足。



侦察猎兵推荐人选

アバン：HP高，又有各种丰富的潜在能力，弥补了侦察猎兵在火力和防御方面的不足，可以说是侦察猎兵的最佳人选之一。能够转职为任意兵种，从而得到更多的潜在能力以备用，其中不乏“HP全回复”、“连续行动”等强悍的潜能，由于数量太多，这里就不一一介绍了，大家可以根据自己的喜好和需要来选择。

ロッテ：基本能力一般，但拥有潜能“真实追求”，有可能进行二次移动，再加上从侦察兵处得到潜能的“HP全回复”，是行军的上佳人选。

ヘルムート、メリッサ：先转职狙击猎兵可学到“疲劳回复”，能够回复移动力，自身固有的潜能也能略微弥补侦察猎兵战斗能力的不足。



重侦察兵

和侦察猎兵相比，移动力、防御和回避有很大程度的下降，但武器装备却有全方位的提升。“强化ライフル”系武器在各项能力上都比“ライフル”更胜一筹，而且发射弹数增加，火力大大提升；手榴弹的弹数和威力虽然没有变化，但射程大大增加，射击抛物线很高，攻占据点或掩体时非常方便。不过重侦察兵的防御和回避太低，并不适合正面攻击，利用射程和射击的优势进行远程攻击才是正确的作战方式，对一般敌兵就瞄准爆头，对掩体后的就用手榴弹远程轰炸，移动能力虽然不及侦察猎兵，但能满足一般情况下的行军需要。



重侦察兵推荐人选

アバン：高HP和丰富的潜能是他独一无二的优势，虽然没有“对人攻击の極み”之类的潜能，但“连续行动”、“急所攻击”这些也不比任何潜能的作用差。

エイリアス：射击能力一流，自身固有的“ヴァルキュリア”、“仲间”和“不思议な体”能极大地增强战斗力，此外还有狙击系兵种得到的“急所攻击”或“射击の極み”，是重侦察兵的不二人选。

アリシア：射击能力仅次于エイリアス，同样拥有“ヴァルキュリア”和“不思议な体”，虽然没有“急所攻击”和“射击の極み”，但有“不可避射击”和“疲劳回复”来弥补，两人实力差别不大。

狙击猎兵

射击能力一流，其余四项能力却是全兵种中最差，武器为“オートSライフル”，一次能连发3枪且单发威力不亚于狙击兵的武器“スナイパーライフル”，若瞄准头部攻击的话，对大部分敌兵都可以一击必杀，同时这也是重创人型BOSS的主要手段。狙击时可以变更焦距，一般情况下都可以准确瞄准，角色自身射击能力的高低其实影响不大。不过狙击猎兵绝不是战场的主力攻击兵种，移动差、防御低、弹药少、依赖爆头、不能迎击和反击都是严重的缺点，需要和其他兵种协同作战。

狙击猎兵推荐人选

アバン：选择他的理由是可以从技甲猎兵处学到“对人攻击大アップ”，再加上固有潜能“破天荒”，可以保证对敌兵有可观的伤害。

ヘルムート：虽然射击能力很差，但狙击猎兵对射击要求不高，固有潜能“对战车兵キラー”和“しんがり”都有对人攻击加成，另外还有“更なる一发”。

对战车狙击兵

射击和HP比狙击猎兵略有提升，其余能力还是很差。武器为“对战车Sライフル”，一次只能发射1发，但对甲攻击很高（略逊于对战车兵种），对人攻击也超过了普通狙击兵的“スナイパーライフル”。从火力上来看，对战车狙击兵兼顾人型和装甲兵种，可谓完美；但实际上对人攻击时不如用狙击猎兵，而对甲攻击时，HP、防御和移动力更出色的对战车兵才是战场主力。只有在某些特殊地形和环境下，能够精确瞄准对战车狙击兵才有不可替代的作用，比如远程打击战车的弱点部位，这一点是对战车兵不容易做到的。

对战车狙击兵推荐人选

アバン：对战车狙击兵里惟一拥有“战车破坏”的角色，能够无视攻击部位进行弱点攻击，这有时候甚至比“对甲攻击の极み”还好用。

ニコル、ヘルムート、シグリッド、メリッサ：他们拥有一项或多项提升对甲攻击的潜能，虽然都不及一个“对甲攻击の极み”或“战车破坏”有用，但已经相当难得。

突击猎兵

回避和射击能力很高，HP、防御和移动力只是一般水准，但移动速度比较快，很容易快速接近目标，是近战攻击的主要兵种。武器方面“サブマシンガン”虽然射程短、精准度差，但是发射弹数多达20发，单发威力甚至超过了侦察猎兵的“ライフル”，在近距离时无论爆头与否都有重创敌兵的能力。由于突击兵系的武器精准度比较差，角色的射击能力一般也不高，在攻击时没必要瞄准头部，能保证目标覆盖整个准星范围即可。不过在近距离攻击或者使用个别射击能力较高的角色时，若能保证爆头率基本就是一击必杀。突击猎兵还配有3枚手榴弹，在攻克掩体时也游刃有余。

突击猎兵推荐人选

アバン：HP和射击能力在突击兵中是一流水准，在瞄准头部攻击时会比较方便，而且自身也有多种强化射击能力的潜能，“连续行动”的价值更不用多说。

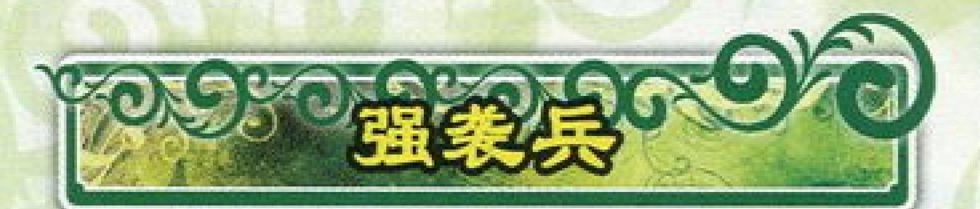
ゼリ：虽然射击能力不如主人公，但强化射击能力的潜能更多，突击猎兵自带潜能“对人攻击の极み”，再配备一个“弱点の极み”、“攻击先进技术”或“起死回

生”这类潜能就相当厉害了。

マリオン：射击能力高，自身固有的潜能都很实用，而且突击猎兵还自带“连续攻击”，再搭配一个“HP全回复”或“不可避射击”是不错的选择。

ロージー：射击能力为突击兵之最，也有多项强化射击的潜能以及“连续攻击”，虽没有“对人攻击の极み”但整体能力依然出色。

リィン：射击能力高，同时拥有“对人攻击の极み”、“HP全回复”以及比“连续攻击”更为出色的“勤勉”，除了HP少以外没有任何缺点，是突击猎兵的最佳人选。



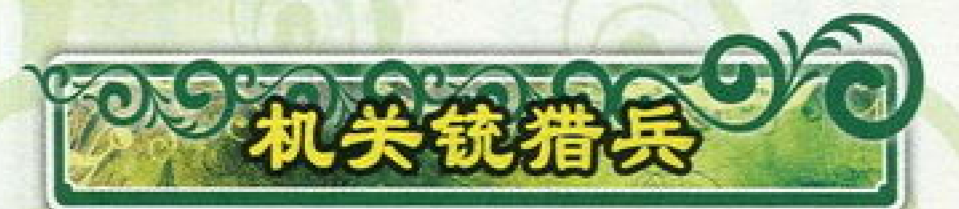
强袭兵

和突击猎兵相比，移动力有略微提升而其他能力则有一定程度的下降，整体能力和突击猎兵类似，只是武器方面有所不同。主武器“サブマシンガン”没有变化，而副武器由手榴弹变成了火焰放射器，攻击范围、射程和攻击力都比手榴弹更优秀，没有弹药数量限制，很适合攻击掩体后的敌兵，而且攻击“トーチカ”和“机铳座”时效果也不错。火焰放射器对人攻击仍不如“サブマシンガン”威力大，也不能像手榴弹那样击毁掩体，但能同时攻击大范围内的多个目标让该副武器非常好用。突击猎兵和强袭兵往往可以互换使用，追求综合能力和射击精准度的话就选择突击猎兵，侧重机动力和大范围攻击时可以考虑强袭兵。

强袭兵推荐人选

ゼリ：和突击猎兵的用法类似，只是强袭兵自带的是“起死回生”，还需要配备个“对人攻击の极み”。其他拥有“对人攻击の极み”的角色也很多，实际表现也不亚于他。

リィン：类似于突击猎兵的用法，拥有珍贵的“勤勉”和“对人攻击の极み”，只是没有了“HP全回复”。



机关铳猎兵

在强袭兵的能力基础上强化了HP和射击能力，但武器配置有很大差别，战斗职能和用法也完全不同。武器“轻机关铳”在攻击时是横向扫射，瞄准星是一条横线，很难集中攻击固定目标，但是它的单发威力比“サブマシンガン”还要高，且发射弹数多达60发，攻击范围也很大。对付单个敌兵时，适当将瞄准星中心向右偏移，可以使敌兵受到更大的伤害，熟练以后对敌兵和人型BOSS都可以造成恐怖的伤害。但是“轻机关铳”在扫射攻击时要求贴近目标，爆头难度也更大，虽然武器射程不低，但实际有效射程反而是突击猎兵、强袭兵和机关铳猎兵三者中最短的。机关铳猎兵还配有1枚手榴弹，不过一般情况下都用不上。此外，机关铳猎兵在迎击和援护攻击时，会集中攻击一个方向而不是进行大范围扫射，这一点一定要多多利用。



机关铳猎兵推荐人选

リィン：机关铳猎兵其实没有什么特定要求，一般拥有“对人攻击の极み”或“连续攻击”的角色已经足以胜任，但她是两者兼备而且拥有更好的“勤勉”，所以更加出类拔萃。

重机关铳兵

和机关铳猎兵相比，移动力和射击有明显下降，但HP上升了不少，攻击方式和机关铳猎兵类似，仍然是横向扫射，只是所用武器“重机关铳”的火力更凶猛，单发威力约为“轻机关铳”的2倍，发射弹数也有45发。重机关铳兵和机关铳猎兵的作用类似，只是重机关铳兵火力更强而移动力较差，一般多用于防守和援护攻击，而不是去冲锋陷阵。在己方据点或关键位置的掩体附近配备重机关铳兵，可以确保该区域的安全。

重机关铳兵推荐人选

リィン：同时拥有“勤勉”、“対人攻击の极み”和“HP全回复”，优势比较明显，不过重机关铳兵的战略意义有限，随便让任意一个突击兵系角色转职都没问题。



对战车猎兵

对战车猎兵的HP和防御力比较好，射击、回避和移动力较差，对爆炸攻击（手榴弹、炮击、地雷等等）有很强的抵抗力。他们的主要任务就是远程打击敌方的装甲单位，包括各类战车和炮台，瞄准弱点攻击的话能造成很高的伤害，对人攻击的威力也不差。不过对战车兵系兵种的射击能力普遍较差，很难精确瞄准战车的弱点，更不要说瞄准目标更小的人型单位了。另外它也不能够迎击和反击，武器“强化对战车枪”只有3发弹药，需要和其他兵种协同作战。

对战车猎兵推荐人选

アバン：射击能力为对战车兵之最，虽然没有“対甲攻击の极み”，但对战车猎兵自带的“战车破坏”也非常有价值，自选的潜能一项中也有很多优秀的能力可供选择，比如“连续行动”。

ユジム：射击能力高且自带“対甲攻击の极み”和“勤勉”，是很强的角色，最后一项潜能选择自己需要的就可以了，如“HP全回复”或“解体技术”。

ラルゴ：可以同时拥有“対甲攻击の极み”和“战车の天敌”，固有潜能“豪放磊落”和“起死回生”效果相同，也是实力比较突出的角色。

机动对战车兵

在对战车猎兵的基础上提升了移动力和防御力，其余能力有所下降，武器配备的只是普通的“对战车枪”。和对战车猎兵相比，以舍弃部分攻击力为代价换取了更高的移动力，更容易绕后攻击战车的弱点部位，在行军和占据点时也更有优势。其它方面和对战车猎兵没有区别，两者各有千秋。



机动对战车兵推荐人选

ユジム：类似于对战车猎兵的情况，但“対甲攻击の极み”不是自带潜能，这样就没有位置选择其他的潜能了。

ラルゴ：机动对战车兵自带的“搅乱行动”可用来偷袭，但“対甲攻击の极み”仍然是必备的。

重迫击兵

重迫击兵的武器攻击方式是抛物线射击，没有准星，所以也没有射击能力数值，除了移动力比较低以外，其余三项能力都不错。武器重迫击枪类似于远程大范围手榴弹，弹药有3发，攻击范围非常大，对聚集成堆的敌兵有非常好的效果，并且能摧毁掩体。不过“重迫击枪”的对甲攻击力非常低，又因为是爆炸攻击，对对战车兵系兵种的效果也很差，综合价值比较低，仅仅在需要清理成堆的敌兵时才用得上。



アバン：拥有潜能“火药过剩”，可以对爆炸范围内的所有敌兵造成的等量伤害，是重迫击兵的必备潜能，同时自带有多种提升对人攻击能力的潜能，虽然迫击兵系的实用价值有限，但也可以转职玩玩看。如果不想把他浪费在这个兵种上时，其他拥有“火药过剩”的角色也是备选。

机动迫击兵

HP和防御力比起重迫击兵有所下降，但移动力大大提升，类似于对战车猎兵和机动对战车兵之间的关系。武器迫击枪的威力和范围虽然不如重迫击枪，不过因为不少机动迫击兵自带“对人攻击大アップ”的潜能，也算是有所补偿。机动迫击兵的移动力和重侦察兵相同，用来攻占据点倒是不错，“迫击枪”怎么也比重侦察兵的手榴弹更好用。



ヤン：惟一一个同时拥有“对人攻击大アップ”和“火药过剩”的角色，不过机动迫击兵的攻击范围有限，很难发挥出“火药过剩”的价值。其他拥有“对人攻击大アップ”的角色也可以尝试转职为机动迫击兵，某些场合可凭借其HP和防御力的优势来取代重侦察兵。

支援猎兵

各项能力都很优秀，尤其是移动力方面，超过了重侦察兵，仅次于侦察猎兵。武器是“ピストル”，威力和侦察猎兵的“ライフル”类似，但射程很有限，一般只用来防守或援护攻击。支援猎兵的主要价值就是提供战场回复，可以同时治疗范围内的己方成员，或者修理受损的战车，同时还拥有自动补给弹药的能力。虽然支援猎兵的能力看似很美好，但本作中同时出战的角色数量很有限，又有苛刻的回合数限制，纯粹以加血回复为职能的支援猎兵很难有太多发挥的空间，区域治疗的能力在大多数场合也发挥不出作用，所以只能坐冷板凳了。



任意支援兵系角色：支援猎兵没什么能力方面的要求，相比之下，拥有“连续行动”之类潜能的角色显然会更好一些。

卫生兵

能力和支援猎兵一样优秀，同样拥有治疗、修理和补给能力，两者区别在于卫生兵没有区域治疗，而能够使濒死的同伴复活。复活的重要性不言而喻，只要不是追求极限速度过关，那么卫生兵就绝对不多余。一般场合下治疗、修理和补给的工作，卫生兵也能完全胜任，支援猎兵的上场空间就再次被排挤，很令人遗憾。希望未来的续作中，SEGA能够改良这方面的不足。

卫生兵推荐人选

任意支援兵系角色：任意支援兵系角色均可，拥有“连续行动”的角色可以优先考虑，至于那些提升救急距离和救急量的潜能，完全不用考虑。

乐奏猎兵

综合能力很出色，但可惜既不能冲锋陷阵，也不能补给支援，只能够通过演奏乐器来提升我方角色的能力，而且一次只能为一名角色加能力。能力强化包括战意、攻击、防御、回避、弹数和射程这几项，比一般的乐奏兵强化效果好。不过还是由于游戏系统的缺陷，耗费一次行动去强化能力，反不如再派一名角色去进行攻击，这还是期待在未来续作中得到改善吧。

乐奏猎兵推荐人选

任意支援兵系角色：任意支援兵系角色均可，拥有“连续行动”的角色优先考虑。



HP比起乐奏猎兵有所下降，防御力有所提升。和乐奏猎兵的最大区别是，演奏乐器的效果由强化己方变为弱化敌方，弱化项目和效果类似于乐奏猎兵，包括战意、攻击、防御、回避、弹数和射程这几项。弱化敌方的意义更为有限，与其耗费一次行动去弱化能力，不如派上强力的角色多一次攻击。

军乐兵推荐人选

任意支援兵系角色：任意支援兵系角色均可，注意有些角色的军乐兵自带潜能“连续行动”（比如主角），还是需要培养一下的。

技甲猎兵

防御力和回避力是一流水准，但HP和移动力较差，由于武器关系，也没有射击能力数值。技甲猎兵拥有技甲兵系的全部能力，如修理掩体、清除地雷和布置地雷，并且还可以设置对战车有显著效果的大型地雷。不过设置地雷同样也需要耗费一次行动，如果靠设置地雷来攻击敌战车的话，还不如用对战车兵去直接攻击。技甲猎兵和乐奏猎兵、军乐兵一样，属于游戏系统的牺牲品，只能希望在续作中得到应有的重视了。值得一提的是技甲兵系的正面防御能力很强（坚实的盾牌），同等级装备下的枪弹甚至V2的普通射击都很难对其造成伤害，进行火力掩护时有时候比战车还好用。

技甲猎兵推荐人选

无特别推荐人选。

特殊技甲兵

能力比起技甲猎兵有所下降，修理掩体和清除地雷的能力仍在，取消了不实用的布置地雷，替换成了同样也不够实用的闪光手榴弹。闪光手榴弹可以使敌兵无法迎击和反击，在对付一些强力ACE或BOSS敌兵时有一定效果，但仍然不如直接攻击更有效率。



何况闪光手榴弹只有1发，每次用过还需要补给，非常麻烦。这些辅助兵种之所以鸡肋，究其原因是因为SEGA没有处理好攻击和辅助之间的关系，辅助兵种本来是为了帮助攻击兵种更好的进行攻击，但行动消耗和攻击兵种一样，显然不够合理。

特殊技甲兵推荐人选

无特别推荐人选。

剑甲猎兵

剑甲猎兵的HP和防御力为全兵种之最，回避能力也不错但移动力很差，虽然数值和技甲猎兵类似，实力却是天壤之别。技甲猎兵是万年冷板凳，而剑甲猎兵却是每战必出的绝对主力。剑甲猎兵继承了技甲兵系正面防御的优势，武器“大剑”的对人攻击力极其出色，虽然不能爆头，但重创甚至秒杀敌兵却没有什么问题。剑甲猎兵的攻击范围很大，控制好位置的话可以一次攻击多个敌兵（有时候要小心误伤友军），而且攻击后不受反击，如果不是因为移动力太差的话，其他对人攻击兵种怕是都要被剑甲猎兵所取代。

剑甲猎兵推荐人选

アバン：固有潜能优秀，而且转职为剑甲猎兵的话，能同时拥有“连续行动”和“连续移动”，机动性无人能比。

ユリアナ：作为加入条件苛刻的隐藏人物，实力当然非同小可，优秀的固有潜能再加上“后の先”和“连续移动”，绝对是值得信赖的主力。只是加入时间实在太晚，等到玩家能够收到她时，估计除了DLC以外的所有高难度关卡都已经攻克掉了。



防御力和移动力比起剑甲猎兵有所下降，武器由“大剑”换成了“爆剑”，牺牲了部分对人攻击力而换取了恐怖的对甲攻击，通常情况下一击就能重创甚至消灭敌方装甲单位，即使重战车也在劫难逃。而且爆剑兵同样也拥有坚实的盾牌，正面防御战车的炮火也几乎无伤，可以说是完克战车。虽然爆剑兵给我方闯关带来了不小的便利，但也不得不承认这样一个怪物兵种太破坏游戏平衡性了，耗费3CP才能移动1次的重战车，有可能被耗费1CP的爆剑兵一击解决，实在是不合理。

爆剑兵推荐人选

アバン、ジャミル、イングヒルト：爆剑兵中拥有“战车破坏”的角色，无需攻击弱点即可重创战车，对于移动力不高的爆剑兵来说是非常重要的。



战车和武器改造是本作中很有趣的一环，也许游戏里的设定不够严谨，但内容足够丰富，可以吸引一些对军事和兵器感兴趣的玩家。不过本作过于刻意模仿《怪物猎人》，改造时需要消耗大量素材，而想要获得素材就得反复刷任务，游戏过程难免单调。改造所得到的战车和武器只有少数具有实用价值，大多数改造项目只不过是满足完成度而已，成就感远远无法和《怪物猎人》相比。即便如此，游戏里的战车和武器也称得上琳琅满目，如果平衡性能进一步提高的话就更好了。

战车性能分析

各战车性能一览（以最终改造等级为标准）

名称	类别	HP	AP	前方防御	侧面防御	后方防御	弱点耐性	恶劣地形	碎冰移动	CP消耗	搭载人数	载重量
轻战车A型	战车	590	400	272	242	171	250	不可	不可	2	0	4
轻战车B型	战车	690	400	292	262	191	250	可	不可	1	0	4
中战车A型	战车	899	400	322	285	238	250	不可	不可	2	0	6
中战车B型	战车	999	400	352	302	243	275	不可	可	2	0	6
重战车A型	战车	1214	400	414	345	282	275	不可	不可	3	0	8
重战车B型	战车	1414	400	464	372	298	300	不可	不可	3	0	10
轻装甲车	装甲车	277	700	105	71	18	250	可	不可	1	2	4
中装甲车	装甲车	365	600	144	97	22	250	不可	不可	1	2	5
重装甲车	装甲车	463	500	174	120	38	250	不可	不可	1	2	7
多目的装甲车	装甲车	722	600	76	57	7	250	不可	可	1	2	12

轻战车A型：最基础的战车，HP、防御和移动力都很一般，行动时需要耗费2CP，且载重量太低，无法配置足够的武器装备，在研发出新的战车品种后就应将其替换掉。

轻战车B型：实用度和泛用性最高的车体。在轻战车A型的基础上略微强化了HP和防御，并加入了恶劣地形移动的能力，最重要的是行动耗费CP变为1，使用起来非常方便，一般情况下都是首选的战车。不过轻战车B型的载重量也很低，所能配备的主炮性能很一般，更不要说其他附加装置了。从敌方ACE单位中缴获的武器倒有不少性能优异而且重量低的，和轻战车B型可谓绝配，不过因为太破坏平衡性从而降低游戏乐趣，希望大家不要过分使用它们啊。

中战车A型：能力较之轻战车A型有所加强，但只是中战车B型开发之前的临时用品，能力没有什么特点。

中战车B型：在中战车A型的基础上强化了HP和防御，加入了碎冰移动的能力，载重量为6，可以配置较好的主炮，或者是一般性能的主炮外加附加装置。行动CP消耗为2，使用起来远远不如轻战车B型方便。



重战车A型：真正的陆军怪物，HP、防御和载重量都相当优秀，但3点CP消耗太高，如果追求过关评价的话，肯定不会用它。

重战车B型：战车的终极形态，HP、防御和载重量都是最高水准，可以搭载大量精良的武器和附加装置，几乎是所向披靡。只是3点CP消耗太高，如果没有过关评价要求的话，倒可以用它来体验一下“战车无双”的感觉。

轻装甲车：移动力高但HP很低，防御也相当差，很容易被击毁。轻装甲车火力差且载重量低，不过可以搭载火焰炮，算是有一定的对人攻击能力。

中装甲车：能力比轻装甲车略好但移动力降低，载重量提升了1点，整体和轻装甲车差别不大。

重装甲车：HP和防御进一步提升，有一定抗击打能力，但还是无法和战车相比。载重量上升到了7，但不能搭载彻甲弹主炮，不过可以搭载一些实用的附加装置，譬如架桥的工作装置、碎石的掘削装甲等等。

多目的装甲车：最强的装甲车，HP和移动力很出色，但防御非常差，甚至不如步兵。虽然载重量很高但也无法搭载强力的彻甲弹主炮，不过可以搭载很多实用的附加装置，碎冰移动和搭载步兵的能力也可以节省很多行军的消耗。多目的装甲车的CP消耗仅为1，使用起来非常方便.注意战车单位一旦被击毁就不能够“复活”，尤其是脆弱的多目的装甲车，需要小心保护。



刷素材是本作的特色，但从某种意义上来说也是一个瑕疵。角色转职时需要战绩，武器和战车开发时需要材料，而开发特种兵器时还需要对应的图纸和零件。初玩时可能还没什么，但时间一久，可能就有不少玩家对这种单调的游戏方式感到厌烦，但为了隐藏要素和游戏完成度，又只好耐着性子去刷素材。这里向大家介绍一下各种素材的入手途径，希望能为各位的减轻一些负担。

收集素材的惟一途径就是反复完成各种任务，每次完成任务后会根据玩家的表现而给予不同的素材奖励。

战绩素材是根据角色战后的军功评定，得到首席或次席军功的角色所得到的战绩就比较多。要提升某角色的军功评定，只需要反复让他进行战斗，击杀敌兵、占领据点以及医疗救助都会使军功评定上升的，对于一些辅助兵种如卫生兵，就可以采取反复治疗的办法来积攒军功。

材料取决于任务中杀敌成果，击杀敌方的特殊单位（戴黄帽子和红帽子的敌兵）就会得到一定材料，保持全据点占领状态下过关也会得到额外的奖励，但注意使用战车击杀特殊敌兵时不会获得材料。

零件为完成任务后必定获得，每次完成任务只能得到1件，和任务中的表现无关；图纸则是要求击杀任务中特定的ACE单位（ACE有独特的姓名，服饰也和一般敌兵不同），若已经得到该ACE对应的图纸的话，还能从ACE处缴获特殊的武器。这些缴获武器的性能非常强，远远胜过自己投资改造的武器。

无论是哪种素材的收集，都和完成任务的评价无关，在刷素材时完全没必要考虑回合数限制的问题（当然不能超过任务失败的限定回合数），可以使用命令“全区域敌情收集”来查看每一个带有素材的敌兵的位置，将其一个个歼灭后再占领所有据点就可以过关了。

以下给出一些素材的入手途径

战绩入手途径

行军：在胜利条件为“物资回收”或“特殊单位护送”的任务中入手，“行军Ⅱ”和“行军Ⅱ・优”则要求任务级别在2星或以上，下同。

攻击：在胜利条件为“占领多个敌据点”或“占领敌方本据点”的任务中入手。

援护：在胜利条件为“保护我方本据点”的任务中入手。

火器：在胜利条件为“击杀特定敌兵”或“敌全灭”的任务中入手。

初级修了证：1星任务中低几率入手，2星或3星任务中高几率入手。

上级修了证：2星任务中低几率入手，3星任务中高几率入手。

材料入手途径

材料的种类对应于任务所在的场景，而材料的等级和任务的等级有关，高等级材料在3星任务中才会出现。

钢铁	アーレムの村、ランシール教练场
铜	メルフェア市、ディバル山脉
贵金属（レアメタル）	リーンブルフの森、ダス沙漠、战舰ダンダリアス
铅（なまり）	ダス沙漠、ランシール士官学校
橡木（オーク材）	リーンブルフの森、アントホルト水道桥
合板材	リーンブルフの森、ダス沙漠
橡胶（ゴム）	ディバル山脉、ダス沙漠
火药石	ディバル山脉、ロインダール峡谷
ラグナイト	ドルフェイン矿山

零件和图纸对应固定的任务，只要把所有任务都逐个完成的话就必定不会错过它们，任务中出现的ACE单位还拥有特定的图纸和缴获武器，由于内容太多，大家在任务中详细查看即可，这里就不一一介绍了。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

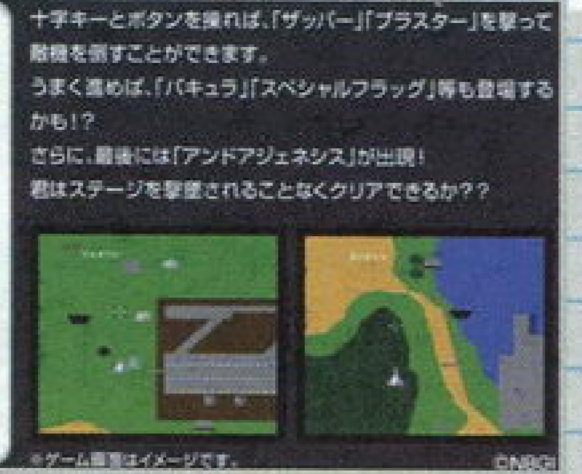
盲先知 提供

YY无极限，"搓招"专用手柄











ストリートファイターIIの効果音やBGMが流れ、ゲームが再現されます。
十字キーとボタンを操ってコマンドを入力すれば、「波動拳!」「スピニングバードキック」等のおなじみの技音が流れ、20秒間でどれだけコマンドを打ち込めたかによって、「You Win!」もしくは「You Lose…」で勝敗が決まります。
ゲームの音を聞けばコントローラの上を自然と指が動き出し、懐かしいあの感覚が蘇ること間違いなし!

相信不少玩家和鄙人一样曾经被游戏里的音效"洗脑"，就算没在玩游戏，脑子里也会蹦出来游戏的音效，恨不得立刻打开游戏来听听。看来Bandai的人也有这样的症状，于是他们开发了一款叫"妄想手柄"的周边，这个小东西和普通的钥匙扣差不多大，看上去和FC手柄很像。不过它可不仅仅起装饰作用，它上面的按键是可以按下去的，只要玩家输入了正确的指令，它就会发出游戏里的音效。拿《街霸》的妄想手柄为例，玩家如果正确输入了升龙拳的指令，就能听到那经典的"嚎尤根"音效。不过这东西的缺点也显而易见：只有声音没画面，所以才说这是个YY用的玩意……Bandai计划在3月20日发售这款产品，包括了《街霸2》的春丽版、隆版、本田版以及南梦宫的一款空战游戏和一款棒球游戏，不同的游戏手柄颜色也不一样，售价888日元，有兴趣的朋友可以关注一下。





胧月：我想要八神庵手柄，输一个指令能让他念半天的台词，划算啊。

乌冬：你以为这是菜场里买菜呐。



胧月 提供

户松遥新写真集发售，纪念20岁的泳装照首次公开

■户松遥满20岁前最后的泳装照。从写真集的发售日期来看，要拍这样的泳装照需要一定的毅力（温度原因）。

■休闲的车内短装，165cm的身高让户松看起来线条修长。

■个人觉得这张拍得很像水树奈奈，虽然很多人说我眼瘸。

■黑色礼服透着成熟风韵，如果按中国《婚姻法》来算的话，户松遥已经可以结婚了。（躲避粉丝的飞砖中。）

■店铺前竖立的等身大立板，为户松遥的第一张个人专辑《Rainbow Road》吸引顾客的视线。

从2008年开始人气爆发的户松遥是一位偶像派兼实力派的新星，作为声优、歌手、演员活跃在日本演艺圈的多个领域。从去年下半年开始，她开始在一些知名掌机游戏中出演原创角色，如《偶像大师DS》（日高爱）、《梦幻之星 携带版2》（切露茜）、《战场的女武神2》（艾丽亚丝）等。1990年2月4日出生的户松遥前不久刚迎来自己的20周岁生日，以此为契机，其出道后的第二本写真集《High Touch！》也在2月25日发售。

相比去年的第一本写真集《HARUKAs》，这次的“猛料”更多，如泳装照、成人仪式的和服照甚至连幼年时期的私密照片也予以特别公开。

胧月：今年JAM会来香港和上海的Animelo，你看哪个？

乌冬：当然是Animelo，有Sphere参加含金量提升一级。

来自手榴弹的创意设计

伊娃 提供



▲该油灯是用美国军队淘汰下来的真手榴弹壳做成的，如果填满油可以燃烧24个小时。



■当闹钟响起时可像扔真实的手榴弹一样将它扔掉，它就乖乖地不响了。

mp3播放器

手榴弹是近距离杀伤性武器，在射击游戏中是最常见的武器之一，不过设计师们却将这种现实中不常见的东西带到了生活中，但危险不再，更多的是一种调剂生活的趣味品。如果你能购齐这些，你会发现“危险”就埋伏在你生活的每一个角落。



■个头不大，但浑身都是抽屉。





鼠标

■很奇怪的鼠标，右键在哪里？



■这是为1980年代的Atari电脑游戏发行的游戏手柄。

游戏手柄

胧月：这过安检的时候准得被没收。

阿鲁：国外曾有罪犯拿假枪劫持人质与警方对峙数个小时，诚心希望这回别出事。

乌冬提供

琴吹䌷的眉毛



《轻音》可以说是去年最成功的动画之一，不但动画叫座，手办和CD等周边也成为了畅销的人气商品。除常规周边外，就连动画里出现的一些边缘物件也被厂商做成周边拿出来“骗钱”，而下面要介绍的就是这些周边的其中一款。

轻音部成员之一的琴吹䌷的特征是长着粗粗的眉毛，由于发色又是黄色，所以眉毛看起来像切片的腌制萝卜，在动画的第12话中，发烧的唯还一度梦到把䌷的眉毛当成腌萝卜吃。不过现在可不是梦了，被称为“䌷的眉毛”的腌制萝卜终于变成真实的周边登场了。



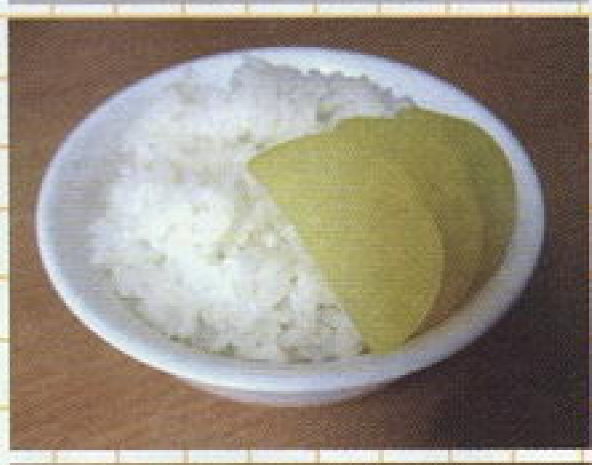
▲䌷的眉毛在各家超市有售，249日元的售价也不会太贵。



▶包装正面印着女仆装的䌷，还有右下角大叫着「好吃」的唯。



▶每袋都有两根对半切开的腌制萝卜，切片后则和䌷的眉毛一样了。



▶腌制食品最适合拿来佐白饭。

胧月：有开始妄想、发花痴的把手都举起来。



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

记得以前洋葱曾经做过一辑伪娘主题的“美图秀”，当时还不以为然，不过仔细观察后发现这一属性已经不知不觉进入到了我所认知的各个领域。从游戏到动漫，就连现实世界里都到处充满了伪娘，虽然本人接受能力挺强，但也为今后的日子担心不已，等什么时候身边也出现伪娘时，估计我就崩溃了……

萌属性解析 伪娘（上）

何为伪娘

单从字面上来看就能明白个大概了。伪：假的，不真实的；娘：女孩子，两个字组合起来的意思就是假的女孩子。既然是假的女孩，那么其本体自然就是男孩，这样一来诸如假女、人妖、GAY等概念自然就蹦了出来。虽然和真正意义上伪娘的定义有所差别，不过也算是满接近了，这次就谈谈各种领域里出现的伪娘，让大家看看伪娘是怎样入侵我们的二次元世界的。

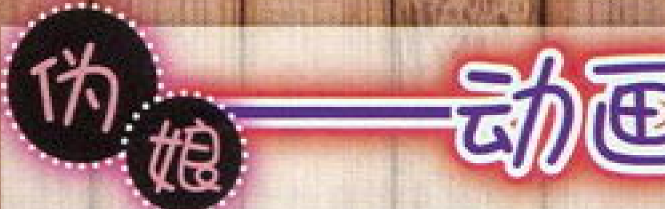
伪娘——漫画篇

相信不少70、80后的朋友都是通过漫画了解到日本动漫文化的，在本人所处的那个年代，课余最好的消遣方式就是看漫画了，而学校周边的各大租书店里也都摆满了各式各样的漫画书以赚取我们那微薄的零用钱。说起漫画里的伪娘，自然就要提到高桥留美子小姐创作的《乱马1/2》，里面的主角早乙女乱马可以说就是伪娘的代表。由于年幼随父亲修行时不慎掉入咒泉乡的“娘溺泉”，之后就成了一个碰到冷水就会变成女孩，碰到热水恢复原状的“怪胎”。虽然乱马遇到冷水后身体会完全变成女性，不过意识是不会

后面那两人的性别与你看到的正好相反。

发生变化的，对于拥有一流格斗技巧的乱马来说，最多也就是利用女性身体欺骗敌人的眼睛或者搞搞恶作剧，自然不能将他当做真娘来对待。

另一位漫画家北条司的大名相信知道的人也不在少数，当年由他创作的《城市猎人》可是我们那个年代人人必看的经典之作，而他的另一部作品《非常家庭》描写的就是伪娘与男人婆的故事。父母双亡的男主角柳叶雅彦由于学业的关系搬到了自己舅母的家里，可是很快他就发现了这个家庭的异样，紫舅母和空舅父的性别其实和看到的恰好相反，而且还有个直到故事结束都不知道其真实性别的妹妹，于是可怜的雅彦就这样在舅母家开始了异样的生活。这部漫画里出现的伪娘数量很多，就连雅彦也在其妹妹紫苑的“帮助”下伪了几次，再加上空舅父那三位助手组成的人妖军团，雅彦能在如此环境里保持自己的性别不变也算是难能可贵了。



伪娘——动画篇

继漫画之后自然就是动画了，有了动作和声音之后，角色的性格能更深入地被观众所理解，不过动画里同样也充满了伪娘陷阱。就拿那个纯真年代的动画来说吧，《圣斗士星矢》可以说是少年热血动画的典范之作了，可是就在这部动画里依然存在着伪娘。大家仔细想想到底是谁呢？没错，那就是阿瞬！相信将阿瞬误以为是女性的人不在少数，本人是直到中文配音的动画里明确说明阿瞬是一辉的弟弟时才不得不承认其男性性别。

随着时间的推移，以往的小孩逐渐长大趋于成熟，而动画也变得越来越成熟，越来越多的伪娘角色开始出现在动画的领域里。富坚义博好像对伪娘十分钟爱，不仅《幽游白书》里有操控植物的妖狐藏马，《全职猎人》里也有操纵锁链的酷拉皮卡；《闪灵二人组》里的风鸟院花月也是不折不扣的伪娘代表，清秀的外表、优雅的动作，再加上他使用的武器——弦，怎么看怎么像一个手持针线的持家人妻。

时至今日，伪娘之风越刮越烈，前段时间的《玛利亚狂热》自不必说，最近的动画更是一个个争着抢着用上了伪娘题材。《肯普法》里的濑能名津流、《天降之物》里的智子（第11集里，智树通过卡片变身为了女性）、《笨蛋·测试·召唤兽》里的木下秀吉等等，数量之多举不胜举，在这里我只能说我对这个充满伪娘的二次元世界绝望啦！

最近的动画十分偏爱伪娘。





伪娘——游戏篇

既然动画和漫画里都有伪娘了，作为ACG之一的游戏自然也不能示弱。这辑“新作拼盘”里介绍的即将在PSP平台发售的游戏《少年爱上姐姐》，里面的男主角宫小路瑞穗就是个彻头彻尾的伪娘，他不但要打扮成女性姿态，还要在女校里混淆同学们的视线，度过为期9个月的校园生活，能将伪娘这一“职业”进行得如此彻底也算是一项特技了。

KEY社名作《CLANNAD》里也出过伪娘，而且还不止一个。带领朋也进入宿舍管理员相乐美佐枝小姐梦里的志麻贺津纪就是其中之一，仅仅为了相乐美佐枝曾经在医院里对他说过的一句鼓励的话，死后便化作人形天天在校园门口等待相乐美佐枝，并一心想要为她完成一个愿望。在美佐枝同班同学的帮助下，志麻贺津纪也曾穿着女装在学生会门口与美佐枝打过照面，不过好在没被拆穿身份，不然肯定被美佐枝当面施展关节技。柊胜平在游戏中也走的伪娘路线，这个声音、相貌、性格都很像女生的人在被藤林杏骑车撞到后，就被妹妹藤林椋所照顾，虽然最终与椋结婚，不过从他身上散发出来的女性魅力绝对不输给椋。

如果说这些游戏你都不知道，那《樱大战》总该听说过吧，2代里的蔷薇组你是否还有印象呢？虽然这几个人和真正的伪娘还有所差距，他们的出场也多以搞笑为主，可他们都拥有一颗女人的心啊！看来伪娘从很早以前就已经不知不觉地走进游戏的领域了。



栏目主持：阿鲁

最近沉迷《OSU》无法自拔，结果我发现在玩这游戏时玩得最多的歌居然是《东方project》那一系列的，于是便激发了我做这辑美图秀的主题，还望读者大人们原谅在下的自私……不过《东方》支持二次创作，我这也算是为喜欢美图，爱好画画的朋友们提供素材啦。



阿鲁：联系胧月经常在地铁上让座以及喜欢八云紫这两种行为，我们大概能知道他好哪一口了。

乌冬：熟女控？奶奶杀手？

胧月：我掀了你们的桌子！



阿鲁：这才是我家笨蛋⑨啊！下面那个只是琪露诺而已！

乌冬：这不就是同一人么？

阿鲁：NO！NO！NO！内涵不同！

乌冬：你的世界离我好遥远……








阿鲁:看上去有很多人是不是？其实这里的人还不到东方大家庭的1/3。
乌冬:完全不了解东方的路过……
阿鲁:……
阿鲁:虽然灵梦出道早，但怎么看都觉得有味道！
乌冬:她们是在玩变色龙么?
阿鲁:喂！请把注意力放在人物的身上。
4
6
5



最近iPhone上可玩的大作实在是太多了，由于各种原因，真的很难兼顾，有的时候真恨不得自己是三头六臂的哪吒，好让自己一次性玩个痛快！

情报速递

常小兵："Wi-Fi，可以有！"

有报道称，中国联通董事长常小兵在参加两会期间称，将推出具有Wi-Fi功能的苹果iPhone手机，但未透露具体时间。常小兵表示，希望尽快按照国家总体安排开始三网融合试点，在试点成功的基础上，将更大范围推进三网融合。近日外界更是有消息称，包含Wi-Fi功能的新版联通iPhone目前已经备货完毕，可能在2010年3月中下旬推出，最迟也将在4月上市，但随后这条消息被苹果中国的相关人士予以否认。不论以上消息真假与否，我们都有理由相信国内行货iPhone总有一天将具备Wi-Fi，只不过是迟早的问题。


▲不知道拿到国内第一款阉割版iPhone的那位朋友此时的心态如何？

《植物大战僵尸》上线9天购买量已突破30万份！

去年风靡全球的小游戏《植物大战僵尸》在移植到iPhone平台后，也同样赢得了巨大的成功。上线9天后，其下载量即超过30万份，其销售额更是轻松突破100万美元，创下了苹果App Store软件商店中新软件发布创收的新纪录。2月15日，几经跳票并变身为触摸屏操作的iPhone版《植物大战僵尸》在苹果App Store正式上线，当日即拿下App Store付费软件排行榜冠军，并稳居榜首达一周之久，直到近日才被一个仅售0.99美元的《25in1》的游戏合辑挤下了冠军宝座，也成为了App Store历史上首款最速获得100万美元销售额的付费软件。根据苹果App Store的软件销售协议，PopCap公司能从中得到70万美元，苹果则保留30万美元。同时，该公司旗下的《宝石迷阵2》在App Store中总销售量也已超过300万，并一举成为App Store中首款销量突破300万的付费软件。

《最终幻想 I&II》强势登陆iPhone

Square Enix将其旗舰级RPG系列《最终幻想》的两部开山之作毫不吝啬地移植给了iPhone，虽然这两部作品已经被移植给了数个平台数遍，虽然是炒了又炒的超级冷炒饭，但支持全屏触摸的iPhone版应该仍然还会有众多玩家为它们买账吧！目前游戏已经率先登陆了新西兰地区的App Store，售价均为12.99新西兰币。


▲不同的时代，不同的平台，永恒的主题，这就是SE不断向我们诉说的《最终幻想》"们"的故事……

畅游App Store

游戏 Game 植物大战僵尸

Plants VS Zombies
■Popcap Games■SLG■21.9MB■2.99美元

如果要问现今在欧美最流行的休闲塔防类游戏是什么，那一定非《植物大战僵尸》莫属了！这款在PC平台大红大紫的游戏在接二连三地跳票后终于登陆了iPhone平台。游戏的目的简单明了，玩家需要种植各种具有奇异效果的植物来消灭如洪水般入侵的僵尸群。有的植物可以收集阳光能量，有的可以作为枪手用种子作为子弹攻击僵尸，有的则可以通过自爆一瞬间全灭周围僵尸，还有的更是可以用来防御僵尸的进攻。随着游戏的推进，敌方的僵尸将愈发强大，而我们可种植的植物种类也将越来越多，因此根据每种植物性能特点的不同来合理布阵及调兵遣将也显得愈发重要。同时游戏也为广大成就饭们提供了众多成就，因此大大提高了游戏的战术性、可玩性及反复挑战性。总体来说本作是一款非常难能可贵的移植作品，借助于iPhone的多点触摸特性，使得本作操作起来更是得心应手，更加方便娱乐。

▲面对满屏的奇幻生物，是不是觉得很热闹、很欢乐呢？

光环视频收录

游戏 Game 太鼓之达人

太鼓の達人
■NBGI■MUG■10MB■600日元

《太鼓之达人》降临iPhone是绝对意料之中的，正是由于iPhone的多点触摸机能的存在，从而使得iPhone上的音乐游戏向来都是百花齐放，素质更是得以保障。游戏的玩法和该系列的其他作品一样，不过本作中玩家可以直接用两根手指作为鼓棒来敲击屏幕上的鼓面，根据音符的颜色及种类来选择正确的敲击方位及鼓点来完成演奏。独特而真实的演奏方式使得本作的爽快感满点。令人遗憾的是，本作目前暂时仅收录了5首歌曲，虽然每首都是经典的动漫歌曲，如《EVA》及《棒球英豪》等，但确实少得可怜，希望NBGI在之后的更新版本中能够追加更多的曲目。推荐给喜欢音乐游戏的玩家。



▲游戏的演奏界面依然喜庆、可爱。



游戏 Game 秋之回忆

秋之回忆
■Mtrix co■AVG■459MB■12.99美元

大家还记得1999年PS平台上那款经典不朽的《秋之回忆》吗？虽然之后移植过多个平台，但iPhone版的到来还是让不少玩家犹如回到了那个美丽的秋天。本次厂商异常厚道，甚至专门为App Store中国区提供了官方繁体中文版，非常令人感动！原作那如诗一般的剧情、美丽的人设、以及人气声优全程语音的精彩演译，怎能不让人感动到落泪？iPhone版采用了全屏触控操作，单击屏幕可实现对话或推动故事发展，而双指上下滑动屏幕则可隐藏字幕及对话框方便截图或调出详细菜单。内容跳过、已读履历、快速存取档、自动模式、屏幕自动旋转等众多实用功能一应俱全。而更令人意想不到的是，当直接退出或因接听电话而中断游戏后，再度进入游戏时就会自动从退出前的画面重新开始，非常方便和人性化。



▲以后会有越来越多的官方中文游戏登陆App Store中国区，《秋之回忆》就是代表之作。





文 AKIHA 编 胧月

3月1日大规模的PS3报错问题，大家还记得吗？笔者就是不幸中招的众人之一。各大电玩论坛PS3专区当日可谓是纷纷创下历史最高在线人数，前来咨询抱怨的人络绎不绝，场面何其壮观。不由得使人联想起10年前的那场千年虫事件……

《苍翼默示录》PSP版尝试了一下联机效果竟然出奇的不错，可以说是PSP上最好的格斗游戏，特别是以笔者的1000厚P那无敌糟糕的十字键来说也能毫无阻碍的使出各种必杀技。奇迹啊，原来这个世界真的有神。

蒸过桑拿后跳进泳池，岂料泳池的温度竟然接近沸点！俄罗斯2名男子就此丧生。

事件发生在2月18日的俄罗斯中东部，两名男子从桑拿室出来后想用泳池的水来降温。然而令人难以置信的是，泳池的水不是冰凉的反而几乎是100摄氏度！尽管周围的客人都冒死救助，遗憾的是两人还是死在了泳池中。根据当局调查的结果，泳池被加热的原因是因为被害者中的某一人在调整泳池温度的时候犯下了错误而导致水温接近沸腾。竟然一头扎进100度的热水中，真是令人毛骨悚然的场景。

>おそロシア (o so ro si a)

注释：意为“可怕的俄罗斯”。这是一种很有趣的连用生造词表现手法，表示“可怕”的日语“恐ろしい”，其念法是“o so ro si—”，而“ロシア”（俄罗斯）则是“ro si a”，这里就是把两个词首尾相连造出了一个生词。

>ロシアのプールで锅が出来るな。(ro si a no pu—ru de na be ga de ki ru na)

译文：俄罗斯的泳池能用来煮火锅是吧。

>100℃まで加热できるプールに惊いた。(hya ku do ma de ka ne tsu de ki ru pu—ru ni o do ro i ta)

译文：竟然有能加热到100度的泳池，实在是令人吃惊。

>大丈夫かよこの国w (dai jyo—bu ka yo ko no ku ni)

译文：这国家真令人担心。（笑）

>どうしてプールに沸腾するほど温度をあげるシステムがついてんだよwボルシチでも大量に作るつもりかw (do—si te pu—ru ni fu tto—su ru ho do on do wo a ge ru si su te mu ga tsu i ten da yo.bo ru si qi de mo dai ryo—ni tsu ku ru tsu mo ri ka)

译文：为啥泳池里会装有能将温度提升到沸点的系统啊，是准备要做大量的罗宋汤吗。

>そんな煮えてたら飞びこむ前に汤气でわかるだろ。(son na ni e te ta ra to bi ko mu ma e ni yu ge de wa ka ru da ro)

译文：煮了这么久的话，跳进去之前就该注意到蒸气了吧。



>だからプールに入る前には心脏にちょっとずつ水をかけて体を惯れさせろって教わっただろ。(da ka ra pu—ru ni ha i ru ma e ni wa sin zo—ni tyo—to zu tsu mi zu wo ka ke te ka ra da wo na re sa se ro tte o so wa tta da ro)
译文：他们应该学过，进入泳池之前要往心脏部位慢慢淋水，让身体习惯下来啊。
>足からゆっくり入れば气づいたのに马鹿だな。(a si ka ra yu kku ri ha i re ba ki du i ta no ni ba ka da na)
译文：从脚部慢慢进去的话明明能察觉到的，真是太蠢了。
>ネタくさい……プールの水をつて凄い热量いるだろ。(ne ta ku sai...pu—ru no mi zu wo tte su go i ne tsu ryo—i ru da ro)
译文：假的吧……将整个泳池的水都煮沸腾那得要多大的热量啊。
>うそくせぇな、プールの水を100度近くまで上げるって何时间サウナに入ってるんだよ(u so ku se—na、pu—ru no mi zu wo hya ku do qi ka ku ma de a ge ru tte nan ji kan sa u na ni ha i tte run da yo)
译文：太假了，要将整个泳池的水加热到100度，那他们要在桑拿里待几小时啊。



いやー，该怎么说呢，虽说人死为大不应该过多地纠缠死者……但这也实在太那个了。跳下去的两位是要怎样大意才会看不到整个泳池沸腾的蒸气啊！虽然我相信因为俄罗斯温度比较低，所以特别是冬天泳池为了保持水温一定会有加热装置——但能设定到100度用来消毒杀菌的控制装置竟然能让顾客自己调整，这也实在是太扯了吧！到底有没有基本的安全隐患常识啊！工作人员都集体喝罗宋汤去了是吧！其他的客人在泳池沸腾之前难道就没有一个人注意到水温不正常吗？等到有人跳进去了才开始救人，难道之前也全都喝罗宋汤去了吗？你们这些工作人员到底有多喜欢罗宋汤啊！（编注：小伙子，淡定点。）

如果说这是假新闻的话，那究竟谁能得到好处呢？谁得（da re to ku）？

攻击性热血用语·续

●逃がさない (ni ga sa nai)
注释：“不会让你逃掉的”。比较常见的镜头是对方在进行回避行动或者准备逃脱的时候，利用速度比较快或者带有追踪性能的技巧进行攻击。很多BOSS初期、中期出来打照面时，主角一方也很喜欢用这句话。不过真的好吗，人家不走的话你们九成会给团灭吧？

●仕留めてやる (si to me te ya ru)
注释：意为“收拾你”。光这样看翻译似乎缺乏魄力，但实际上这台词让大反派说出来、特别是级别越高越有分量。似乎有玩耍的成分隐含在里面感觉就是“我随便玩玩也能宰了你”。比较常见的搭配是まとめて，表示“一并”、“统合”的意思，比如某BOSS面对主角一群人时就经常这样说：“まとめて仕留めてやる。”(ma to me te si to me te ya ru 把你们这群废物一网打尽。)

●今、乐にしてやる (i ma、ra ku ni si te ya ru)
注释：“现在就让你解脱”。这个大家应该听过很多次，就是最后一击之前的铁板台词了。这个也是冷酷性格的人用得比较多，不过纵观ACG历史来看，似乎这样说了以后还没死的人比较多。



最近的天气只能用诡异来形容，前几天还热得要命，不得不连空调都使上了，但想不到没过多久又来个极速降温，挨冻了几天后，终于顶不住把早早收起来冬衣和棉被又拿了出来，看来"未吃五月粽，寒衣不可送"这句俗话说得还是很有道理的。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



踏入三月，伴随着学生开学钟声的敲响，传统的寒假春节销售旺季正式结束。俗话有云，一节淡三墟，商家们也迎来了年后的第一个淡季，大多数年前没来得及放假的小工趁着这段时间回乡探亲，节后的广州卖场显得清闲和安静了许多。掌机行情近期是有升有跌，3000型PSP货源依旧紧张，NDSi受行货上市的影响，部分颜色价位略略往下调整。记忆棒市场继续着其节后小涨的规律，有微小的涨幅。

最近值得关注的是沉寂了很久的PSP go，前段时间国外网站放出的一段HELLO WORLD破解视频让大家的眼光重回到了它身上，不过出乎预料的是，在破解消息放出不久，PSP go却不涨反跌，现在黑白两色已经跌到了1580元和1590元的价位，比起年前足足下跌了近百元。对于这个反常的现象，笔者认为主要是前期商家手里的存货太多，一感受到破解的风向稍稍好转即利用好时机出掉存货，盘活资金。二是节后市场的清淡，卖场的销售员为保业绩相互竞价而导致价位下探。但无论是什么原因，这对于消费者来说是好事，目前的价位相对合理，有购机意向的朋友宜抓紧这段时间入手。除了黑白两基础色外，还有《GT赛车》同捆版，比起基础色也是贵了稍稍30元，报1620元，极具性价比。

节后的3000型PSP货源继续紧缺，卖场里见得最多的是《摇滚乐队 不插电》的限定版，报价1600元，也有商家拆卖，除去游戏和记忆棒后的报价是1300元。买整套的朋友要多注意分辨一下套装内的记忆棒，别给部分不良商家有机会偷龙转凤。除了限定版外市场上就只剩下黑色和节后补充的黄色了，其余颜色均缺货。前者报1480元，比节前稍稍贵了20元，后者报1550元。每逢缺货，就是二手和翻新活跃的好时机，这段时间购机的朋友可要打起十二分精神了，别一不留神吃了翻新机的亏。而销声匿迹一段时间的V3主板PSP-2000节后到了大红色，报1370元，比起紧销的3000型便宜了个百十，推荐给无太多要求而又预算紧张的朋友。

说完小P的情况来说说任系掌机的动向，卖场里长时间有价无市的NDSi LL在年后终于得到一次补货，现货价1490元，价格合理不少，有购买需求的朋友现在是出手的好时机了。受行货上市的影响，部分商家为了减小水货与行货的价格差距，对部分NDSi的售价进行了下调，黑白两色分别报1200元，绿色更是下调了近60元，报1300元，打中行货机只有基础色的软肋。除了以上三种颜色，蓝色上涨20元，报1250元，冰蓝、红色两色维持在1380元。而行货iDSi报1260元。NDSL方面韩版全色系报830元，由于现在市场除韩版和行货外基本为二手翻新品，没什么特殊需求的话就选择价格更实惠的韩版吧。





近一段时间以来PSP在市场上的销售情况十分不好，商家们挖空心思找来的各种版本的全新PSP-3000由于价格较高，因此很多玩家不愿买账，经常听到的就是“我朋友半年前买的时候才多少多少钱，怎么我现在买反而贵了呢？”然后商家自然要把系统破解与主机价格之间的关系理论搬出来晓之以理，但得到的往往是“再看看”这样的回答，双方都比较尴尬。

由于可破解的主机较少，现阶段购买主机的话玩家需要将更多的注意力放在主机的识别上。PSP-3000基本上只有黑色主机还有一定的参考价值，当然价格自然是继续上涨，单机1550元相信已经超出了不少人的心理价位，而且破解前景也不明朗。不过长痛不如短痛，换个角度想一下，如果错过这也许是最后一批可破解主机，恐怕后来的玩家又要从新回到正版的队伍中了。另外受主机价格影响，记忆棒价格也没有妥协的意思，和春节前相比价格完全没有下降。

PSP势态疲软，NDS方面也不甚理想，不过这里的“不理想”是纯粹对于商家而言的销售情况不理想。作为玩家来说，现在倒是购入NDSi的好时候，由于PSP价格彪悍，很多商家为了维持利润相应地降低了NDSi的价格，现在一套主机价格大概在1350元左右(神游的iDSi贵100元左右，有黑白两种颜色)，而且只要不是NDSL，基本上不存在翻新机的顾虑。



又到学生们陆续返校的三月，不过似乎今年的的开学对电玩行业并没有带来多大的消费刺激，卖场也没有了往年的热闹，可以说提前进入了淡季。见此不少商家打起了促销牌，笔者走访中发现，虽然这些所谓的优惠看上去很吸引，但有些的价格就真的是低得离谱了，在这里提醒各位玩家朋友在购买时应多加留意，以防掉入价格陷阱。

接着继续来看一下最近的掌机价格走势。PSP方面，由于V3主板的PSP-2000库存越来越少了，全新主机的价格均涨到了1350元左右，相对地换壳机充斥市场，配上8G记忆棒等配件全套价格在1400元，但难以保证主机质量。PSP-3000价格稳定，尽管最近行情比较淡，但也没有要降价的苗头，基础色里黑色报价1480元，银色1450元，白色1550元，大红色和蓝色为1580元。虽然目前PSP-2000比PSP-3000便宜不少，但PSP-2000翻新机器居多，笔者建议资金充足的情况下还是购买PSP-3000为好。记忆棒价格稳定，8G MARK2报价160元，8G极速报价180元，16G的MARK2和极速分别为260元和280元。

任天堂方面，NDSi LL在经过几次大降价后，主机价格也终于稳定了下来，目前报价是1480元。而行货神游IDSi的价格是1230元。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP go	PSP (3000型)	PSP (2000型)	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	君傲娱乐	1580	1550	1380	790	1130	1260	1490	260 (HG)	160 (HG)
北京	绿洲电玩	—	1550	1380	790	1130	1300	1500	260	160
陕西西安	快乐多电玩	—	1480	1350	780	1160	1230	1580	280 (HG)	170 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1550	1450	1350	650	—	—	—	230	130
四川成都	海豚电玩	1530	1450	1350	820	1150	1180	1420	240	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1550	1400	900	1150	1280	1600	280 (HG)	170 (HG)
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	1000	1250	1280	1550	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1550	1300	900	1250	1280	1550	320	180



栏目主持：乌冬　文 就爱360

自从玩过《DQ IX》之后，对NDS的游戏画面有了更高的要求。本想趁着《DQ VI》中文版出了，继续在《DQ》的世界中畅游，不过实在忍受不了《DQ VI》的画面，感觉SE应该先出复刻版6代，再出新作9代，这样就不会给人那么大的落差了。下面一起来看几款有趣的周边吧。

NDSi迪斯尼保护壳

品名：Dsi Disney Silicone Sleeve
种类：保护壳
出品：PDP
对应机种：NDSi
官方价格：9.99美元





可爱的米老鼠来到NDS上啦。这款迪士尼主题保护壳采用了整体化设计，米奇、米妮的头部印在上盖，下半身则印在下盖。不过，目前只有以米老鼠为主角的两款产品推出，希望以后会有以唐老鸭为主角的产品。

《深爱》保护壳

品名：Love Plus Shell
种类：保护壳
出品：Konami
对应机种：NDSi
官方价格：2480日元





Konami的《心跳回忆》早已成为恋爱游戏中的经典之作，而就在去年Konami又凭借《深爱》让各位玩家重新体验到了恋爱的感觉。现在介绍的这款周边就是以《深爱》的三位女主角为主题的保护壳，让玩家时刻都可以看到自己的"女朋友"。产品中还附带了贴纸，可以经常更换。

PSP双用电源



品名：PSP Hip Street 2-in-1 Charger for AC/Car
种类：电源
出品：Kobian USA
对应机种：PSP
官方价格：19.99美元

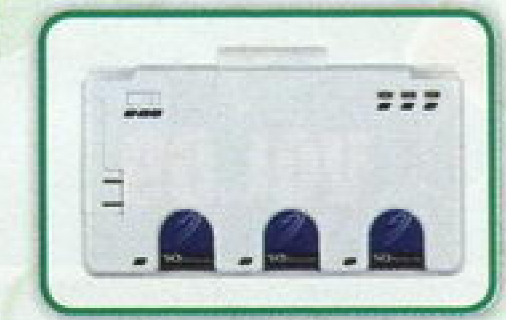


这款PSP双用电源特别适合有车一族。它采用了折叠设计，连接线也能伸缩，不会占用太多空间。而且有两个插头，分别适用于家用插座和汽车的点烟器。产品具备电流保护功能，防止因电流不稳定导致的PSP被烧坏。

NDSi换卡器

品名：3in1ゲームセレクター
种类：配件
出品：CYBER
对应机种：NDSi
官方价格：1850日元

如果用NDS玩正版卡，老是需要换卡会觉得很麻烦。现在由配件大厂CYBER生产的换卡器可以轻松解决这个问题，换卡器是设计复杂的传送装置，备有三个卡带槽，另外还有一个主卡槽需要与NDS主机的卡槽对接。用户将三枚不同的游戏卡带放入卡带槽中，然后按动换卡键，卡带就会转移到NDS的卡槽中。产品的创意不错，但是安装后会增大主机的体积哦。而且产品只对应NDSi主机，购买时要看清楚了。





NDSi LL水晶壳

品名：クリスタルシェルLL
种类：保护壳
出品：ゲームテック
对应机种：NDSi LL
官方价格：1050日元





保护壳产品正受到越来越多用户的青睐。但部分产品厚度太厚，也很有份量，NDS穿上后胖了整整一圈。而这款专门为NDSi LL设计的水晶壳产品，则在体型方面下了功夫。整体的重量只有36克，穿上后，用户基本不会感觉主机变沉了。而厚度方面，更是比同类产品减少了25%，只有0.9毫米，还不到1毫米。产品使用了聚碳酸酯材料，透明度很高。产品还采用了分离式设计，上盖和下盖各自分开，并将充电插口、耳机插口等处镂空，不会影响正常使用。



NDS电池

品名：ニンテンドーDS专用バッテリーパック
种类：电池
出品：任天堂
对应机种：NDS
官方价格：1785～2000日元







NDS主机采用的是锂电池，众所周知，锂电池也是有使用寿命的。当你发现NDS充电后没玩多久又需要充电的时候，就应当更换电池了。为了方便早购机的玩家，最近任天堂为NDS全系列主机推出了相应的锂电池配件。由于是官方发售的电池，所以完全不用担心质量问题。NDS的锂电池售价最便宜，为1750日元，其他型号NDS主机的锂电池售价统一为2000日元。



文 C.H.1. 编 乌冬

PSP软件学院

发现本地联通对iPhone的促销有新招，那就是可以免费下载软件。去联通的iPhone客户俱乐部一看，数台电脑都安装了“黑雨”，十多名客户正耐心等候服务员给破解机器然后下载软件。仔细想想，联通只是iPhone的销售商，又拿不到APP Store软件商店中的销售分成。所以客户买的iPhone是否破解和联通其实无关啊，只要机器好卖就行了。下面看看最近有什么新鲜软件出炉吧。

同人游戏

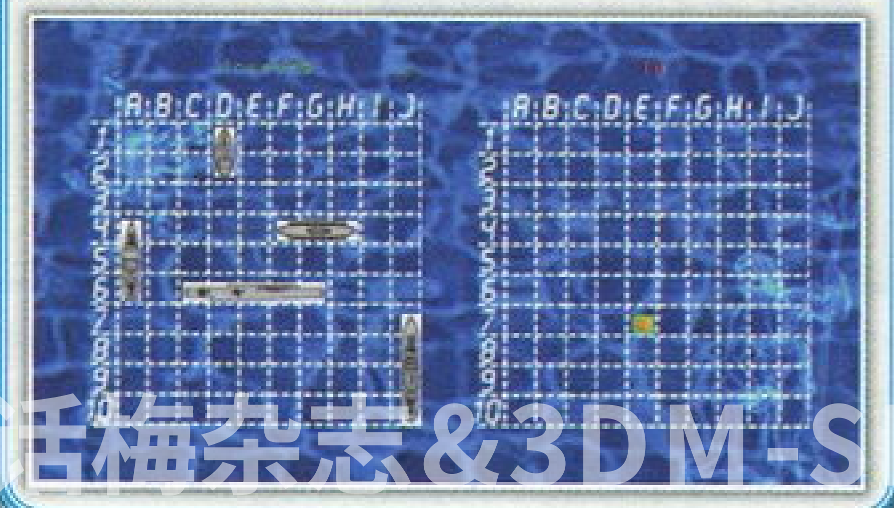
《Mobile Assault》新版公布

PSP上的射击游戏《Mobile Assault》于2月下旬、3月上旬放出V1.01、V1.02版。新版加入了新的菜单；增加了3个新任务；在帮助中加入了幻灯片；改变了雷达的外观；在排行榜上会显示玩家的姓名以及前10名排名；解决了视角固定的问题；修复了角色选择时的菜单滚动错误。游戏开始共有10个任务可选，按○键切换武器，按×键射击。



《Nav Assault》新版推出

PSP上的舰艇对战游戏《Nav Assault》于3月5日放出V0.7 beta版。新版中内置了4个难度选项并且加入了背景音乐。游戏开始后，按PSP的○、△、□、×可以选择不同的难度。游戏时，用PSP的方向键移动船只或军舰，按△键变换方向，按×键放置。在以后的版本中，作者计划加入对无线联机的支持，并且增加更多的游戏模式。





自制软件

GameMusicGearMX新版放出



PSP上的音乐播放软件GameMusicGearMX于2月24日放出V1.4版。新版加入了Capcom's QSound插件，不过该插件不支持压缩，大约需要10秒钟才能载入一首歌曲；加入了待机模式，上推PSP的HOLD键后会进入待机状态；加入了播放列表保存功能；将File_Extractor库版本更新到V1.0.0，提升了压缩文件的浏览速度；修复了部分音乐的音轨不正常的错误；解决了rockmax.zip皮肤文件丢失的错误。GameMusicGearMX能够播放众多格式的音乐，而且界面华丽，是PSP上不可多得的音乐播放器。

模拟器



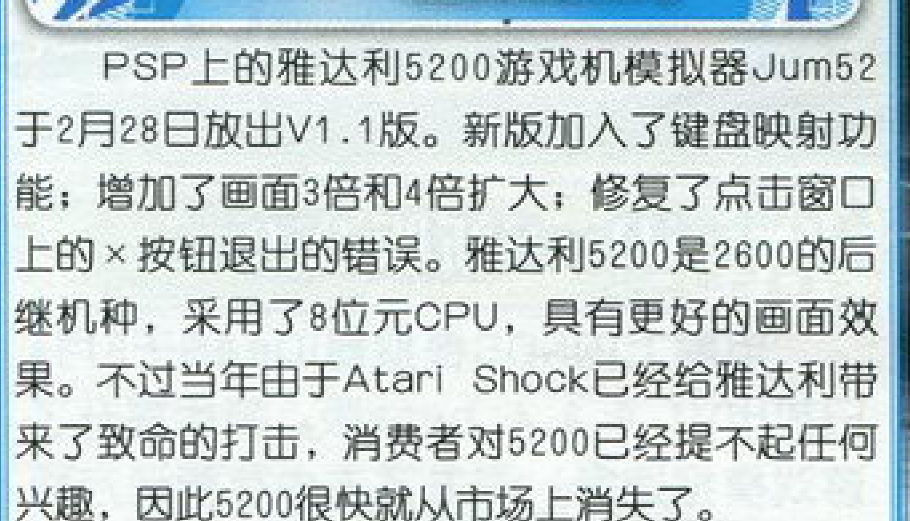
fMSX PSP新版发布

PSP上的老式电脑MSX模拟器fMSX PSP于3月5日放出V3.5.40版。新版更换了存档格式，能够自动切换系统设置来保存进度；将PSPLIB库更新到最新版本；截取的图片能够保存到记忆棒PSP/PHOTOS/fMSX PSP目录下，让用户更容易查找；升级了虚拟键盘，加入了切换显示模式选项；在文件浏览器中可以预览截图。

MSX曾一度风靡日本，当时电脑的售价要几十万日元，普通百姓根本买不起。而MSX只有五万日元的价格可谓平易近人，加上强悍的游戏性能，能够流行不足为奇了。fMSX PSP能够运行大部分的MSX游戏。在PSP上运行模拟后，首先进入模拟器主菜单，按L、R键可以切换各个功能区。fMSX PSP的功能十分齐全，能够自定义按键，可以改变画面尺寸，并能调节CPU的运行频率。

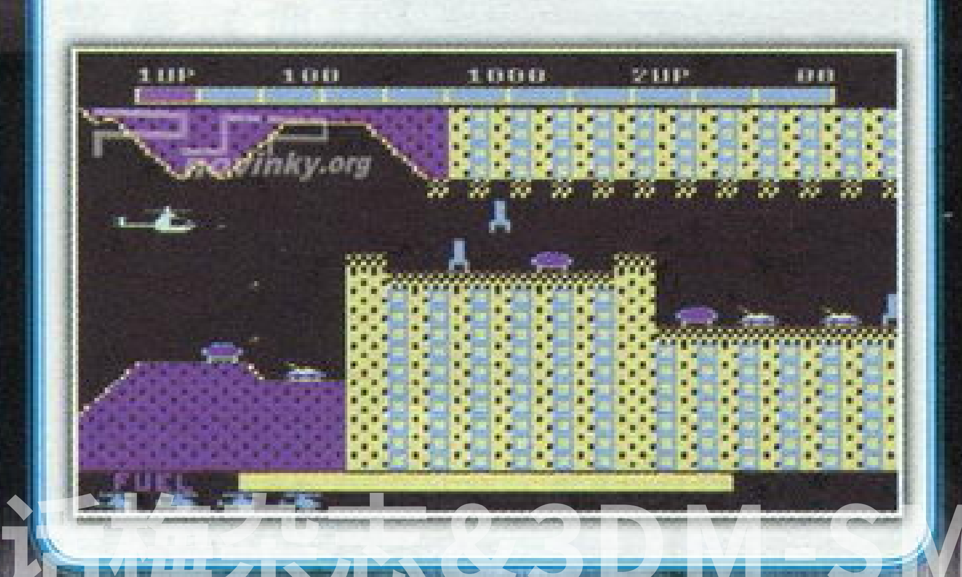


Jum52新版放出



PSP上的雅达利5200游戏机模拟器Jum52于2月28日放出V1.1版。新版加入了键盘映射功能；增加了画面3倍和4倍扩大；修复了点击窗口上的×按钮退出的错误。雅达利5200是2600的后继机种，采用了8位元CPU，具有更好的画面效果。不过当年由于Atari Shock已经给雅达利带来了致命的打击，消费者对5200已经提不起任何兴趣，因此5200很快就从市场上消失了。

在PSP上运行Jum52后，首先进入模拟器主菜单，用PSP的方向键移动光标，按×键确认选项。游戏时，PSP的×、○键相当于5200手柄的1、2号键，L、R键则相当于*、#键。按PSP的SELECT键可以调出主菜单。





文 小超 编 乌冬

NDS软件学院

没想到春节过后，暖和了几天，就立刻来了个倒春寒，温度曾下降到0度以下。尽管将脱下的冬服重新穿上，但外出还是觉得寒风刺骨，希望春暖花开的日子快快到来吧。下面看看春节后，NDS上有什么新软件放出。

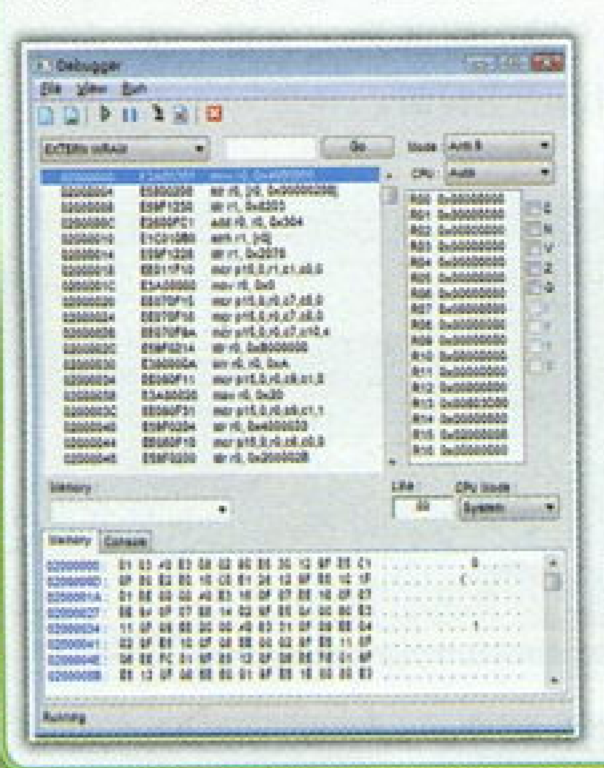


软件新闻



iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于3月4日放出V1.0.3.4 beta版。新版提升了游戏模拟速度；改进了主内存管理方面的错误；解决了双CPU中ALU代码操作的问题；修复了DMA通道的错误。试着用iDeaS运行了《国夫君的超热血大运动会》、《巴哈姆特之血》等游戏，都能运行，而且速度很快。不过运行《勇者斗恶龙VI 幻之大地》却出现了黑屏的现象。



PuzzleKlax新版公开

NDS上的街机游戏模拟器PuzzleKlax于2月27日放出V2.0版。新版添加了高分存储功能；修改了图形界面；解决了运行《Klax》调色板的错误；加入了新的声音。PuzzleKlax可以模拟《Tetris》、《Klax》两款游戏的运行。游戏前，用户需要先将与MAME模拟器兼容的游戏ROM放入烧录卡的闪存中。游戏时，按START键开始游戏，按SELECT键投币。



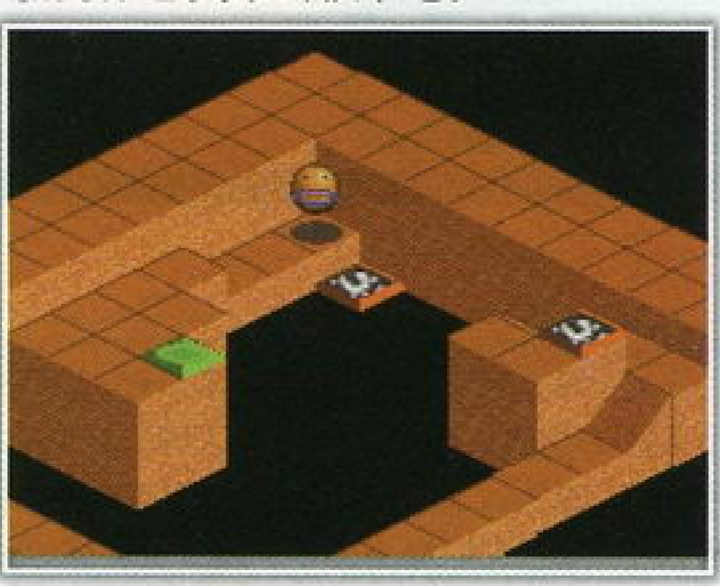
《Duckhunt NDS》新版发布

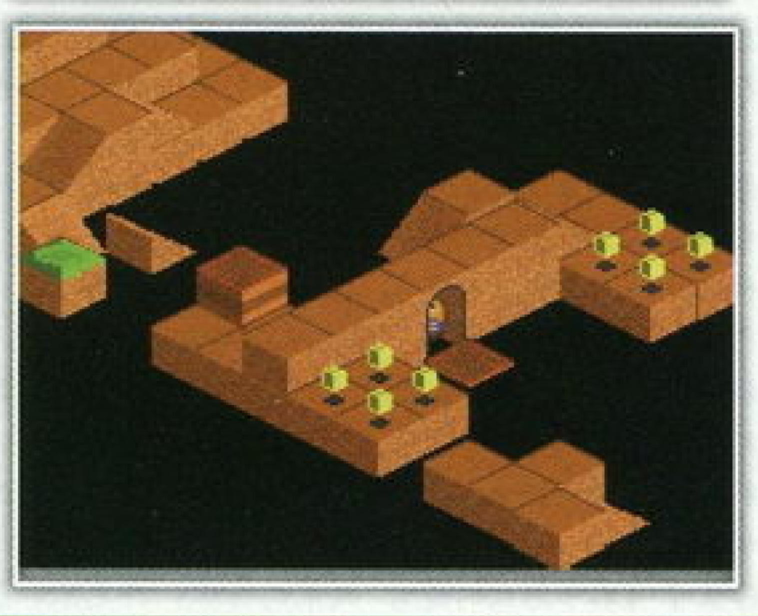
《打鸭子》是FC上经典的射击游戏，需要配合光线枪玩。打到鸭子后，小狗拿着鸭子偷笑的景象让人印象深刻。如今，游戏的同人版出到了NDS上，并取名为《Duckhunt NDS》。《Duckhunt NDS》于2月底、3月上旬放出了V0.15、V0.2版。新版中构建了基本的场景，有鸟飞来飞去，点击鸟可以直接击落。上屏显示分数等信息，下屏为游戏画面，打到鸟后可以加1分。游戏还处于初期开发状态，很多方面都不完善，比如没有标题，打到鸟后小狗也不会动。



《Mee》新版放出

NDS上的益智游戏《Mee》于3月上旬放出demo 1版。新版已经加入了简单的敌人；增加了新关卡以及关卡编辑器。游戏中，用NDS的十字键控制主角移动，按START键重新开始。游戏还是个演示版，很多功能不完全。期待作者发布新版本吧。





fmsxDS新版发布

NDS上的老式电脑MSX模拟器fmsxDS于3月3日放出V0.8版。新版将开发平台升级到devkitARM r27版和libnds V1.4.0版；改进了对声音的模拟，声音更清晰；ROM载入窗口更大，更直观。MSX上曾经诞生了不少优秀的游戏，比如《潜龙谍影》，甚至连《勇者斗恶龙》的初代作品也推出过MSX版。

在NDS上运行fmsxDS后，下屏显示主菜单，用户直接点击图标可执行相应的功能。fmsxDS可以运行MSX、MSX2、MSX2+三种型号的MSX电脑的软件和游戏，不过新版仍有缺陷，比如虚拟键盘还有点问题，仍旧无法正常模拟磁带机等等。





烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M23 1.46 第二版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组于3月6日对M3DS Real的双核系统进行了更新维护，升级后的双核引擎中，樱花版的系统核心版本为v1.46 X，M3原版的系统核心版本为v4.7h X，相比之前都有了不小的更新。这次卡带升级主要目的还是为了解决部分新游戏的兼容问题：

·修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4292）游戏中特定场景死机的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4466）游戏中特定场景死机的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4534）游戏中特定场景死机的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《口袋妖怪 灵银》（4696）不能正常使用即时存档的问题；
·解决了《口袋妖怪 心金》（4699）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐》（4734）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《四狂神战记》（4735）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（4736）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·解决了《贤者世界》（4737）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《触摸歌唱》（4740）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《现代大战略DS 一触即发·军事平衡崩溃》（4744）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《偶像来下厨 用游戏巧手烹饪》（4745）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《大人的汉字练习 改订版》（4749）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·解决了《TOEIC测验超级训练DS》（4750）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《立体绘图方块》（4751）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《闪亮节拍典藏集》（4755）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·解决了《网球王子 更多学园祭王子 更甜蜜版》（4754）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《大人的恋爱小说DS 哈雷克因选集》（4758）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《问答杂学王DS》（4759）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《职业棒球大联盟2010》（4761）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC13
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组于3月5日发布了最新的2.0 RC13内核，此次的更新是修正前一段时间部分游戏的兼容问题和一些游戏无法正常使用软复位的问题：

·新版内核修正了《暮光之城》（4703）、《鲁邦三世 史上最大的头脑战》（4704）、《问答魔法学园DS 两块时空石》（4705）、《龙珠DS2 突击！红绸军》（4710）、《交响情人梦 快乐音乐时间》（4719）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4720）、《三国志DS3》（4723）、《不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐》（4734）、《四狂神战记》（4735）、《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（4736）、《贤者世界》（4737）、《触摸歌唱》（4740）、《索尼克与世嘉全明星赛车》（4741）、《行列法律相谈所》（4743）、《现代大战略DS 一触即发·军事平衡崩溃》（4744）、《偶像来下厨 用游戏巧手烹饪》（4745）、《大人的汉字练习 改订版》（4749）、《TOEIC测验超级训练DS》（4750）、《网球王子 更多学园祭王子 更甜蜜版》（4754）、《索尼克与世嘉全明星赛车》（4755）、《大人的恋爱小说DS 哈雷克因选集》（4758）、《问答杂学王DS》（4759）、《KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼》（4762）等游戏无法正常运行的问题。



行旅之列车

儿时的天地，是被绿林农田和山野围绕的小镇，偶尔出行能见到离家稍远的蜿蜒的火车轨道，火车的形象便自然飞驰在想象与向往中，每次一定要固执地等到至少一列火车，无论是客车、货车，任凭黑的绿的车身呼啸着“咣咣”驰过，掀起我的衣襟发梢，不一会儿就远得望不见，只剩铁轨的银光，惊叹，这个庞大的家伙要翻山越岭去向何方？

十九岁那年，终于有机会坐火车，是去异地上学。行旅高峰期的无奈之处便是买不着坐票，因是多个同学一起搭车，又怀着远行的兴奋，便决定与大家一同站到终点。孰不知那时的火车出行，远非想象中的惬意，那场面还真不啻打一场体力、精神上的硬仗，至今记忆犹新。面对的是空气污浊的候车厅、滚滚的人潮和破旧的车厢，站台上满是来回跑动的人群，好容易蹭上车了却也是狼藉一片，大人叫、小孩哭、大包小包的行李，当时的我只能跟同学依偎成一团避之再避。“长子来看灯，他挤得头一伸；矮子来看灯，他钻在人堆里蹲；胖子来看灯，他挤得汗淋淋；瘦子来看灯，他挤成一根筋；小孩来看灯，他站也站不稳；老头来看灯，他站不动来戳拐棍。”这是家乡黄梅戏里《夫妻观灯》的戏词，用来形容当时的情景再合适不过。

那几年，每次坐火车几乎都是同样的遭遇，过道里、座席下、甚至是厕所中都塞满了人，蓬头垢面的最高境界是怎样，看看下车的人就明白了。印象最深的一次赶火车无比惊险，现在回想还在后怕。那天由于两趟列车同时检票，加之人又多，我不幸跟错了人流，到站台找不到我要坐的那趟才明白过来，于是像无头苍蝇一样到处问人。列车鸣笛了一声又一声，在我拎着大包小包下下上上了近百个台阶（西安的火车站站台没有电梯ToT）后终于找到了，可是火车已经启动，幸亏好心的列车员把我拖上了车……


▲19世纪法国画家欧诺雷·杜米埃的《三等车厢》。其暗淡的色彩、粗糙的用笔准确表达了平民生活的“真实”场景。

“多情自古伤离别，更那堪冷落清秋节”，青春的时光转瞬即逝，最终迎来校园故事上演的最后一幕：毕业。相拥而泣的离别、月台、列车，这一幕成了成长经历中一段最为惆怅感伤的记忆。

工作后自己有了经济基础，除了特殊情况选择飞机外，我还是选择火车，因为现在终于可以坐着卧铺且不再像冲锋陷阵一样了。喜欢漫长的火车行程，吃吃睡睡，醒来又可以想想无数过往，时间总是一大把一大把的用不完。火车穿林过水，钻山越洞，片刻的漆黑，倏然的光明，交替之感受，实为至乐。沿途的风景，撞入眼中又很快退去。车窗外的风景不停变幻，从坦荡平原到起伏山地再到秀美水乡，天马行空。有时，斜阳下的山路上，会站着一只羊，一头牛，或者一个望着我们消失的人，正如当年那个傻傻地凝望着火车的我一样。



新的一年新气象，3月是游戏大作集体爆发的季节，就拿咱们的掌机来说吧，PSP上《但丁神曲》还没玩完，牛哄哄的《喧哗番长4》就来了，然后《真·三国无双 联合突袭2》也降临；NDS那边，新的《OG传说》、《西林4》以及《口袋妖怪突击队 光之轨迹》也差不多挤到了一起，大有“你未唱罢我登场”的架势。身为玩家，差不多都该为玩啥而痛苦抉择了，呵呵，集体地欠上一笔游戏债吧。

邮筒连着下水道

最近，因忙于复习而托一朋友寄回函表，想不到居然上了“你一言我一语”栏目，而且是我寄了十几次回函惟一一次上的一个栏目，难道我们这边的邮筒下面连着下水道吗？

上海 赵容乐

阿鲁：最近很多人都反映自己的回函内容上不了书，在这里向大家表示歉意，由于回函数量比较多的缘故，因此每次都只能选择很小一部分读者的内容放在栏目里，如果都放上去，就算是一本书也不够放啊……所以还请那些没有上书的读者们多多包涵。不过回函我们都是一张张仔细看过的，你们的心血全都储存在小编们的心里了，因此千万不要因为书上没有刊登内容就放弃寄回函，你们的批评和建议才是我们的动力和创造力。

马修：是这样，虽然无法全部顾及，但小编也尽可能让更多的读者朋友露面。

可能因为年龄原因，现在不随便加人，也不喜欢被陌生人随便加，哪怕志同道合也是一样。当初，从“交流空间”结识的人可真是不少啊，不过现在很多都失去了联系，以前朕可是把每一辑“交流空间”留有QQ的都加上了，不过现在……不管怎样，总是要感谢《掌机王SP》和“交流空间”的。

保定 李军

LIKY：有句话怎么说来着？不在乎天长地久，只在乎曾经拥有。即使因为年龄大了生活中的事情多而不再联系，以前的那份记忆也会留下来。

马修：我的QQ上有一大半人都失去联系了，但是都没删——都是多年前一起聊共同话题的好朋友啊。

只言片语 虽说买小P的钱够了，但是记忆棒、水晶壳……钱还是不够啊。（沈阳 [illegible]）

咱班的事儿

我们这个小地方很贫穷，全班只有黄儿一个人从网上买了台PSP，后来全班男生轮流借着玩。一只猪来还PSP，黄儿打开机器后发出一声凌厉的惨叫：“你把我的存档覆盖了！”黄儿整个人都崩溃了，揍了猪好几下。后来才发现界面的存档顺序和游戏中不一样，所以纯是误会，于是乎猪把那几拳又如数揍了回去……

吉林 阿艳

阿鲁：看到这个让我想起了我的初中生活，想当年我们班上惟一有GBA的人用的是出租的方式来与大家分享游戏的快乐，虽然没有因为覆盖记录被揍，但是一节课1块钱的资费还是让我心疼得很啊！

雷伊：我怎么看着像电视剧里面的剧情……

伊娃：阿艳班上同学的名字真有趣。

小编们，你们说说看，我是不是世界上最落后的人，以前人们玩GB，我在玩FC；然后我玩GB了，人们却在玩GBA；到后来我玩了SP，人们已经在玩PSP；再后来出了意外，SP被骗走了，我只能玩GBA……有办法让我买到便宜的NDS吗？

大理 雷

LIKY：玩游戏嘛，无所谓落后不落后，玩得开心就行。

马修：便宜的NDS……看你要按多少钱花了，马修一上海的朋友春节时帮同学买NDSL，全套下来也没用上1000元。

我在寄宿学校就读，在宿舍里，X君拿出了他的PSP-2000玩，他玩得非常投入，但是却忘了“看水”。突然，一位生活管理员走到他身边，看他玩，他傻了，谁知那生活管理员却笑嘻嘻地说：“我是新手，一起玩吧。”

东莞 豪仔

马修：呃……玩友无处不在啊。

伊娃：躲过被没收的厄运又交个新玩友，是个喜剧结尾。

我发现跟了我很长时间的机器都没好下场。GB成两半了；NDS粉碎性骨折；PSP溺水身亡……而犯人是——我爸。

湖南 雷偲

伊娃：原来你父亲是索青……任系主机都死无全尸，只有PSP还是完整的。

乌冬：这位同学很贴心地将他名字的后一个字用拼音标注了读音，这点值得大家学习，相信没几个人能猜到“偲”这个字怎么读吧。

阿鲁：会五笔的我笑而不语。



尺子

前些日子，我同桌拿个《口袋妖怪》的尺子，还是《空之探险队》的，我问他从哪买的，他说他爸出差带回来的，是一大套，都是这样的，还一个劲地向我炫耀，我倒是怀疑他，这到底是不是正版货。

乌鲁木齐 张可欣

乌冬：是不是正版货……你同桌的父亲是从哪带回来的呢？

马修：你同桌竟然向你炫耀……其实面对炫耀，随口“嗯”一声作不在乎状是最好的回应，有好东西没人称赞，够他寂寞的，哈哈。

LIKY：马修这是什么歪主意啊！

老姜·老P

有小N和小P在身边，即使是寒冬夏日也不寂寞，有它们的日子即使夕阳西下，断肠人也不会在天涯。可小P却因为自己的粗心使它从单车上掉下……老P是PSP-2000，即使它去了，以新年压岁钱也可以买PSP go，可是对于老P还是相当有感情，倒不是重感情，而是姜还是老的辣，老姜还是比较适合我。

珠海 武大郎

马修：你还真不小心，不过我倒想起以前骑车子将Gameboy摔出去的事情，不过GB真结实，一点没坏！

洋葱&嘟嘟

和小编们分享一笑话，因为这笑话和某小编有些许关系：黄瓜失恋痛哭，茄子安慰他：“爱情不单只是有甜美沉醉，还有心碎流泪。唉！谁让你爱上了洋葱的？”（注：以上纯属搞笑，大家别想歪鸟！）

北京 宋文

想不到洋葱和嘟嘟这样就走了，是不是其他的男编辑欺负你们，有的话尽管说，读者都会帮你们的。希望洋葱和嘟嘟在以后的生活里也开心快乐。还有伊娃，你一定要撑下去，有个女编在的感觉还是不同的。PS：以后的美图都是由阿鲁来主持了吗？那我告诉阿鲁，《掌机王SP》的大部分读者都是男性，宅的人也不少，以后该怎么做明白了吗？最后提一个小小的要求，我相信阿鲁一定会满足的：“我·讨厌·伪娘！”

广东中山 周捷贤

胧月：当128辑还在印刷的时候，我就预感年后咱们一定会遭到读者惨无人道的围观。好吧，我全招。其实是最热爱公司、热爱集体的乌冬，有一天突然分不清洋葱和嘟嘟的长相了，她们一生气，就……

乌冬：奥井雅美和松本梨香的典故你还要用多少遍啊……（不明真相的读者可以查阅129辑的“游戏万花筒”栏目。）郑重申明，胧月这个家伙纯熟杜撰。

阿鲁：周读者最后一句是“蹭得累”吗？

女编只剩伊娃姐一人了么，要面对那么一群大叔呀！应该还有些其他幕后女编辑吧？（上海 唐紫玲）

坚持正版

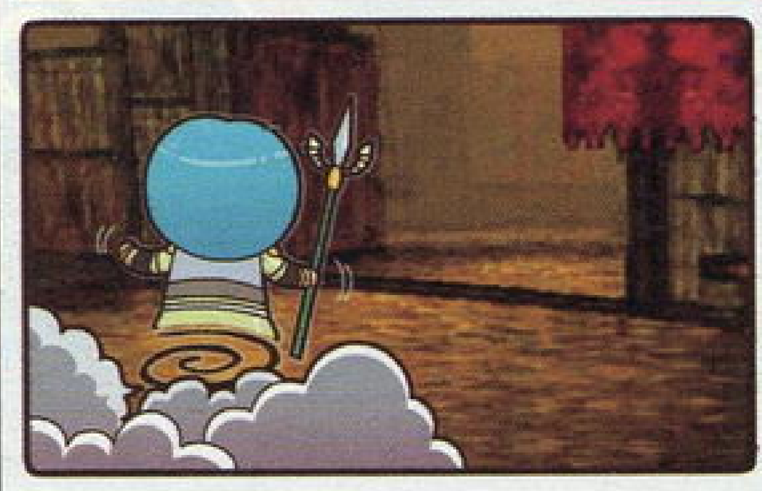
买了PSP后一直没有刷机，只是偶尔拿出《GT赛车PSP》中文版玩一玩。语言的隔阂曾让我们错失了好多精彩的游戏，而汉化者的无私奉献让广大中国玩家找到了幸福，然而代价却是破解。我不想让PSP破解，因为一破解，我就会放弃“坚持正版”这个原则，进而玩游戏东捡西捡。多了就玩滥了，不那么珍惜了，像许多人那样玩个半小时就删了ISO。估计现在把游戏通关在许多人眼里已经是一件很费力的事情、甚至是一项伟大的成就了。我还是坚持宁缺毋滥的原则，真的希望广大游戏厂商在家用机和掌机上奉献出更多更优秀的中文游戏。

浙江 朱建贤

雷伊：正版相对来说高昂的价格确实让许多玩家养成了“珍惜游戏资源、细细品味游戏”的习惯，而随着尚未破解并拥有着大量佳作的PS3推出，近几年也有越来越多的玩家加入到了正版用户的行列。其实除去民间汉化之外，现在官方的中文游戏也变得越来越丰富，对于一般玩家来说绝对是够玩的了。现在不仅索尼、微软的第一方游戏基本都有官方中文版，就连一向高高在上的《最终幻想XIII》也即将推出官方中文版，这在以前是不可想象的，可以说，正是玩家们对正版、对中文游戏的支持才促成了厂商这样的决定。坚持支持中文化正版，最终受益的无疑还是我们玩家自己。

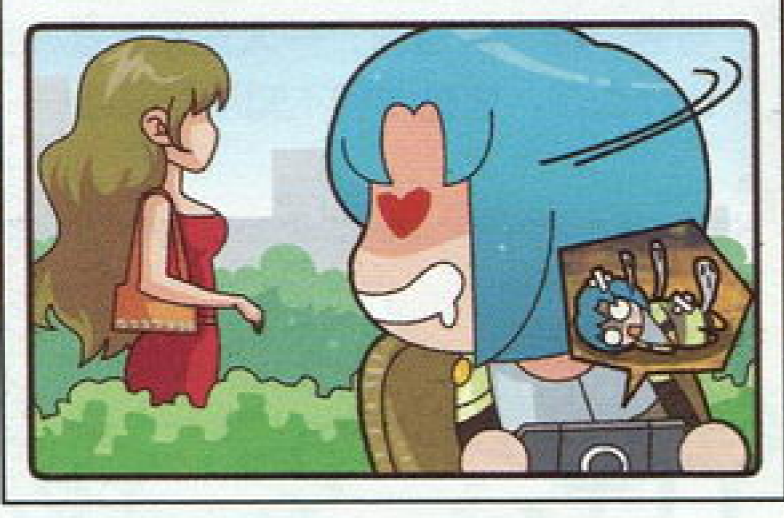
马修：相信我，细细品味游戏的人，对游戏的体会也更深，而且会长久保持对游戏的喜爱。

真·林具无双5帝国









被诅咒？

最近倒霉的事真够多的，先是走路给石头绊倒了，因为惯性，我整个人侧着身子在地上滑行了一段距离，所以我新买的衣服裤子全都磨破了（捶桌）。还有一次，在家闲着没事练青蛙跳，因为跳得过于猛烈，自己偷买的小P从口袋里蹦了出来，恰好当时我妈在场，她把我的小P捡起来问是谁的，我急中生智说这是同学的，让我帮下游戏，这才躲过一劫。难道我受到什么诅咒了？怎么这么倒霉。

安徽 CJの小孩

乌冬：下次练青蛙跳记得口袋里别放游戏机。

雷伊：我觉得你的话并没敷衍过妈妈，以后小心为上。

马修：引用台湾一个健康专家的话：“每个月都丢钱，可每个月还有29天没事，怎么可以为那一天的倒霉影响那29天的心情？”CJ小朋友其实就是事情都凑一起了，该开心还是要开心嘛。

通告 128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语 128辑的《购机指南》非常详细，给我很大帮助。（盖州 董革）

你一言我一语之春节特辑

128辑的回函表有一个分享春节期间趣事的小提问，本辑“掌门人”就做一次小特辑，把“你一言我一语”做成新春特辑并扩大一倍，一起看看大家的春节吧。

PSP从2米高空坠下，还好只是声音恢复不能，看来又要入手新PSP了，之前被盗两台，再入手就是第4台了……

兴化 倚魂鸟

马修：摔机有风险，玩时请谨慎。

例行的高中死党聚会依然高兴，一起去吃了顿黄鳝饭。

广州 账爷

马修：死党聚首，怎么折腾都高兴！

第一次看帖子看哭了，春晚上小虎队的再聚首……无法抑制的岁月感叹，哭和泪正是所有真情的真实流露。

上海 树木

马修：是同龄人啊，时光如水，岁月如歌，歌声足以让青春的记忆变成永恒。

打PSP时，一脚踩在了摔炮上，吓得手一抖，PSP就报废了，第二次这样了！呜呜……

上海 Assassin

马修：过年时忽然响起的鞭炮实在有些……

春节居然土生病了，在医院住了半个月，天天都挨针，一打就是三四个小时。还好一番折腾后康复了，可这年过得真不好，因为药的副作用，胃肠功能十分混乱……

黑龙江 张圣

马修：大家一定要注意健康啊，身体不光是革命的本钱，也是享乐的本钱。

跟堂姐一起去电玩店闲逛，超好玩的说……出乎我意料的是她竟然知道什么是PSP和NDSL！出乎她医疗的是我的掌机资本如此雄厚。

无锡 肖青山

伊娃：不准小看女生的游戏见识。（— —!）

春节单位不放假，只有躲在值班室打小P，鄙视单位老总。

铜陵 青蛙

马修：套用一句话，向所有春节期间坚守岗位的玩家们道声“辛苦了”！

三个人一起联《马里奥赛车》，几个人一起联一下午都不觉得无聊，最喜欢的就是在彩虹赛把别人给撞出赛道，那种快感无以伦比。

唱歌 卷哥

马修：和朋友联机那真是乐趣无穷啊。

与女友过了属于我们的第一个新年与情人节。

天津 婴灵

胸中千言，下笔无字

想写什么东西，可一过那天就不知道写什么了；就像现在给你们写信一样，没写时，一大堆东西都想跟你们说说，可现在却想不出要说什么了，或是内容不知从何说起……

玉林 陈海松

马修：这个现象最正常了，我也经常这样，我的解决方法是既然不知道该从何说起，就随便从一个地方开始说。



←胶州 徐翰超

阿鲁：卖萌的猫儿小正太……



佛山 EXIA

乌冬：再喊一声后，就该“叮”的一声了。



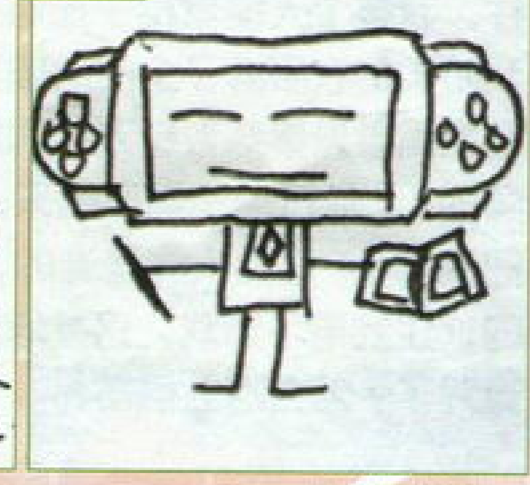
哈尔滨 陈佳锋

胧月：哟，这个“囧”字还是夜光的。



南昌 Billy

马修：比起原版，Billy同学的皮丘似乎要高大一些。



深圳 刹那

伊娃：拟人的PSP竟然让我联想到了《块魂》。

懒得找游戏，对着“2009年鉴”刊登的游戏慢慢玩。（上海 赵志强）

LIKY：意义非凡的情人节，小编这里也祝婴灵和女友幸福。

残羹冷炙地过活，对了，我似乎神经大条地爱上了宁宁姐。

西安 男

马修：我虽然没玩《深爱s》，但是天天一大群人讨论，也知道喜欢“宁宁姐”的相当多。

发完寒假作业的一周内将所有作业全部OVER！

天津 才子

马修：某编学生时代的寒假作业是临开学前两三天给OVER掉的……

春节好无聊呀！每天都要补课四小时，不过我在补习班上打牌赢了10元，爽死了，多个红包！

珠海 小豪

雷伊：这课补的……

我捧着128辑的《掌机王SP》羡慕地问正在打《LBP》的书店店员，他不经大脑地回答：“8.4元。”然后他连忙改口：“不对，4.8元……”

沈阳 郑宇心

马修：故事告诉我们，打游戏不要耽误工作。

收到一张贺年卡，竟然祝我鼠年大吉，这是去年寄的还是那人活在过去？

重庆 预感失落

马修：我觉得是给你发卡的人写错了……

去了海边拾贝壳，拾了很多美丽的贝壳。

广州 洪仔

马修：春节期间广东海南的温度确实相当舒服呢。

拿到许多红包，并小学一下麻将。

三明 波

马修：红包已经成了遥远的记忆……

借了一台小P去跟哥哥联机，结果版本太低，想拿去JS那升级可他们过年全放假了，只好鼓起勇气和哥哥一起刷机，怕得不得了，最终还是成功了！

武汉 约修亚

马修：突破了第一次的心理屏障，很多事情就变得很容易啦。

春节时我想买掌机，我在NDS和PSP之间犹豫，好多人要我买PSP，但我最终选择了NDS，因为我们班PSP太多，去同学家一玩一下午，再买PSP不如买NDS了，是不是？

南京 近视先知

春节去买周边产品，刚好碰到一位正要买机的MM，帮她买了一台3000，还加了她QQ，成了朋友。对，就是14号那天。

福州 小贝一族

阿鲁：这让我等死死团员情何以堪？

2009年圣诞节许下愿望说，让我在2010年内得到iDSi和GF中的一个。这个春节我用刚买到的iDSi玩上了汉化版的《深爱》，上帝他老人家还真亲民呀。

贵州 狐狼

马修：面对《深爱》如此强大的游戏，渺小的我已经无力吐槽了。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、129、130辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、128辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《口袋玩家》第10～19、27、28辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.8》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

马少岩
昵称：冬冬



性别：男　年龄：20
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《GTA》
地址：辽宁省营口市西市区第二高级中学三年十二班
邮编：115003　QQ：330915093
Email：mvp330915093@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

程炫华
昵称：炫舞八方

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：好多
地址：安徽省蚌埠市龙子湖第三中学高二（16）班
邮编：233000　QQ：474689116
Email：474689116@qq.com
想说的话：祝小编们新年快乐！

贺天宇
昵称：脆薯条

性别：男　年龄：12
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《无双》、《心灵传说》
地址：北京市昌平区南口镇福元街15号
邮编：102202
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

蒋再贺

性别：男
拥有掌机：iDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》、《牧场》
地址：辽宁省大连市旅顺口惠工街5-13-302室
邮编：116041　QQ：57661013
想说的话：上一次交流空间，代价相当大呀！

仲伟仲
昵称：粽子

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》
地址：河南省郑州市惠济区郑州市第十二中学
邮编：450053　QQ：511185045
Email：199415zwz@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》步步高。

陈润祥
昵称：夜风

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》、《牧场》
地址：广东省湛江市霞山区海滨南路5号8幢102房
邮编：524000　QQ：287095439
想说的话：无。

贾默宁
昵称：老大

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT》
地址：内蒙古包头市昆都仑区包头市第九中学高三18班
邮编：014010　QQ：262271091
想说的话：愿你能在我的海洋中游玩。

陈清鹏
昵称：小虾

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《伊苏》
地址：广东省汕头市潮阳区棉城龙井路204号
邮编：515100　QQ：1344285080
Email：1344285080@qq.com
想说的话：希望结交更多的热爱游戏的朋友。

只言片语　小编帮登个寻人启事，我在交流空间认识的陈博的电话（手机）换了，又没与我讲，我十分伤心……（上海 王□诚）

朱志桐

昵称：泉吉奈

性别：男

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》

地址：辽宁省沈阳市于洪区沈新西路兰台小镇10号楼408-8

邮编：110144　　QQ：417621768

Emal：gamesman@126.com

想说的话：游戏资料达人。

初晓

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《高达对高达》、RPG

地址：天津市河东区嘉华新苑7-3-602

邮编：300460　　QQ：940845386

Email：940845386@qq.com

想说的话：大家一起宅吧，腐吧，萌吧！

卢伟江

昵称：小孩

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《伊苏》、《牧场》

地址：安徽省庐江县文昌路盛市豪庭1幢303室

邮编：231500　　QQ：540649723

Email：540649723@qq.com

想说的话：哥想交的不是朋友，是寂寞。

汐月

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《最终幻想》

地址：安徽省合肥市包河区常青街道凌大塘社居委后槽坊组55号

邮编：230001　　QQ：616221317

想说的话：我基本上都在，喜爱游戏的朋友们都来找我吧。

陈佳锋

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《恶魔城》

地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区学府路209号4栋2单元501

邮编：150086　　QQ：1290783385

Email：saschenjiafeng@126.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！我要上交流空间！

瞿国隽

昵称：还是小样

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：NDS、PSP

喜欢的游戏：《梦幻之星》、《怪物猎人》

地址：上海市双翼学校

邮编：201300　　QQ：525735313

想说的话：祝《掌机王SP》有更多的支持者。

苏汉祥

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《火纹》

地址：广东省茂名市电白县水东镇埗头路6号

邮编：525400　　QQ：1208947267

Email：1208947267@qq.com

想说的话：我爱《口袋》，口袋饭加我哈。

马琳

昵称：维京人

性别：男　　年龄：22

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《洛克人》、《塞尔达》

地址：天津市河东区万东路阳明里9号楼6门303室

邮编：300162　　QQ：1025353721

Email：1025353721@qq.com

想说的话：时间少游戏多。

徐泽霞

昵称：5945

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《妖精的旋律》

地址：辽宁省鞍山市铁东区湖南石东街3-20号

邮编：114004　　QQ：799044228

想说的话：《妖精的旋律》[荐][精华]标题要长。

陈朴

性别：男

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》

地址：广东省阳江市江城区潮排山仙迹路18号

邮编：529500　　想说的话：自曝一下……

石冬卿

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：NDS、PSP

喜欢的游戏：《火纹》、《口袋》

地址：上海市虹口区华严路228弄13号1102室

邮编：200434　　QQ：762671852

Email：762671352@qq.com

想说的话：I love SP forever。

只言片语 每次看完《掌机王SP》都有这样一个感想：我最喜欢的美编应该是涩香JJ，很喜欢她的排版和美工风格，加油！

FAQ电台

Hello，Everyone，FAQ电台时间又到了。TV GAME大赏幸运读者游深圳活动圆满结束，精彩回顾视频收录于UCG247（4A），想和幸运读者一起感受游深圳的乐趣，那就快买本来看看吧！下面进入我们的问题部分。

栏目主持：全体小编

最近读者询问5.03 DT-A2的问题比较多，主要都集中在如何进行安装上面。5.03 DT-A系列虚拟自制固件相比5.03 GEN-C不但拥有更好的游戏兼容性，还显著提高了记忆棒读写速度，这一点让许多玩家都对其产生了兴趣。不过安装5.03 DT-A2却不像一般的虚拟自制固件那么简单，首先要确保你的机器顺利安装了5.03 GEN-C，然后在启动5.03 GEN-C的情况下首先安装5.03 DT-A，而且在安装过程中还要先通过USB连接映射功能开启Flash 1区替换文件，才能启动5.03 DT-A安装程序进行安装。详细操作步骤为：成功启动后按下Select键呼出VSH Menu，将USB DEVICE一项通过左右方向键从默认的Memory Stick调整为Flash 1。注意一定确定是Flash 1而不是Flash 0，替换的文件为5.03 DT-A安装包下的config.se，复制到Flash 1根目录下即可。完成这一步之后剩下的步骤就是依次在PSP上启动DT-A安装程序以及DT-A2升级包，之后就能使用DT-A2虚拟自制系统来玩游戏啦！

在PSP游戏《流行音乐 携带版》的故事模式中，地图上的DJ跟通关有联系吗，具体作用有哪些？

郑州 小文

DJ的作用非常重要，先在基础地图上获得暗之钥将宝箱中的隐藏曲目解禁后，找附近的DJ对话即出现暗之扉地图。将暗之扉地图中的BOSS打败后获得光之钥，并解禁宝箱中的隐藏曲目，找附近的DJ对话即出现光之扉地图。再将光之扉地图中的BOSS打败后获得无之钥，并解禁宝箱中的隐藏曲目，找附近的DJ对话即出现无之扉地图，最后将无之扉地图的BOSS打败后整个故事流程才算通关。



请问《GGXX》中，Arcade模式最后那个女的，她那个全屏音符要怎么防啊？

包头 贾默宁

I-NO的无耻必杀技共有三种轨迹，她在释放之前会有轨迹的提示，每种轨迹的躲法不同。直线型发射时，玩家在屏幕另外一端蹲

下即可躲过。曲线型发射时，玩家要先站在曲线的波峰下面，之后慢慢向前移动。扩散型发射时则要立刻冲到她面前，然后在发射时垂直上跳。后两种轨迹躲过之后都可以很容易地反击她。有时她在准备过后会取消招术并改变轨迹，要及时反应改变位置。实在躲不过去时按两个键气防也能减少HP的消耗。

PSP的《合金弹头XX》中隐藏角色莉安娜除了下载外，还有什么方法可以获得？

广州 吴家宝

正常方法只有通过下载一种，如果实在没有条件的话，也可以用CM修改获得，修改的代码如下：

_L 0x00500456 0x00000006

我是一个游戏修改爱好者，给PSP搞了个金手指却修改不了游戏，把网上找到的金手指代码弄成TXT文件后放到文件夹里却找不到那个文件。

广东 彭宇雄

这里，彭读者犯了一个很常见的错误，那就是直接把TXT文件放到文件夹里，这样是肯定找不到文件的。将金手指代码复制粘贴到TXT格式的文本后，需要将文件的后缀名改成你使用的金手指能识别的文件类型。就拿CMF来说，你需要将文本文件后缀的TXT改成CMF，将改了后缀的文件放到文件夹后就可以根据步骤在金手指界面里找到你想要的东西了。

玩《KERORO RPG》的时候突然发现无法操作使用的角色了，选“わざ”查看后发现第一名队员的技能使用方法默认的是自动，即使按SELECT也调不回来，请问应该怎么办？

连云港 焦通

你应该是在打开菜单时不小心按了SELECT键，把操作队员的行动调到了“オート”上，只要将其调回到“マニュアル”的手动战斗选项即可。

《王国之心 梦中诞生》中幻影竞技场的等级怎么提高？我打到10来级就升不了了，新任务也不出了。

深圳 刘志轩

竞技场等级的提高是和你竞技场项目的完成情况有关的。打开菜单进入“レポート”一项可以看到斗技场的相关收集要素，满足里面的条件之后其对应项目后面就会盖一个米老鼠头像剪影的章，一个章升一级。里面有些项目是与战斗以外相关的，比如赛车、大富翁等，因此如果一味地进行战斗就有可能出现等级上不去的情况，多试试其他项目并达成盖章条件问题就可以解决了。

在《极限脱出》中，我看不懂为什么在操舵室内，四叶和淳平就将杀死尼尔斯的凶手确定为圣诞老人和七号男了，组合成数字根3的算式应该有很多才对。

Levelup ZIUS

数字根3的形成方式只有可能是12或21，排除掉四叶（尼尔斯的妹妹）、淳平（主人公）和紫（女主人公）、9号（死亡）四人，只有可能是“尼尔斯+圣诞老人+七号男”或“尼尔斯+一宫+圣诞老人+七号男+八代”这两种组合。如果是后者，那么他们五个人完全可以光明正大地下手（四叶和紫只是少女，淳平也完全不能打的样子），因此四叶将目标锁定在前一种组合。不过为了防止剧透，这只是剧情进行到该步时游戏给出的说明，是否是游戏的陷阱就交给你自己判断了。

偶滴3K用的是“5.03-DT II”，有没有USB视频输出的软件，网上好多都不能用？

浙江 拿破帆

目前还没有，新固件配合USB Type驱动不太好，再等等吧。

《梦幻之星 携带版2》中，兽人多少级才能变身？要安装插件吗？

贵州 刘亚鹏

兽人到达10级便可变身，不是通过插件而是通过纹身来实现，方法为前往服装店（スタイルショップ），与左边靠里的美容沙龙（エステサロン）的MM对话，选择纹身便可（ブラストバッジ変更），每次需10000元。兽人的变身共有7种，随着等级的提升会慢慢开启。



▶与这个美容沙龙MM对话来进行纹身。

小编寄语

羽纹

★由于个人的一些原因，羽纹在做完这辑《掌机王SP》后就要离开编辑部这个大家庭了。在担任游戏编辑的差不多三年时间里，自己学到了不少东西，当然也有一些失去的。而从现在开始自己将面对新的挑战、开始一段新的人生旅途，希望能经受得住这一路上的考验。以后我也将和大家一样变为《掌机王SP》的一员忠实读者，期待它能办得越来越精彩！

★最后一条寄语来总结下自己对各位小编印象：LIKY很爱掌机游戏；伊娃很勤快（相信大家从以前的寄语中就有所了解）；乌冬很亡命（指工作）；盲先知很严肃（外表看上去）；雷伊很专业（游戏方面）；阿鲁很宅（超乎想象）；马修很爽朗（说话声音一等“豪迈”）；胧月很男人（事实如此）。啥？你还要小编全家福照？这个真没有！

胧月

★深圳发达归发达，街机业却一直很落后。春节期间，住处附近开了一家“城市英雄”，街机新作陆续到货，瘾大技术烂的我本以为自己在南京创下16胜95负“优秀”战绩的风间飞鸟卡又能派上用场了，过去一看却被2元一次的价格击退，罢了，还是继续《刀魂》吧。

★中学时很讨厌自己虽不强壮却不容易生病的体质，无法以生病为借口逃课，因为没有哪个老师会轻信于我。到了十年后的现在，光年初就感冒两次，情况不太妙，得先把作息时间规范一下了。

★相信到了我这个岁数的同龄人都有被家中长辈催婚的经历，尤其是我们老家，这岁数不结婚已经算迟了。好在父母比较开明，没有过多地苛责，不过我仍然得用“缘分未到”去搪塞其他热心亲戚。前日，死党打电话来：“谈对象没有啊？”我以为此人又要拉红线，回答得颇不耐烦：“没呢。”没料到电话那头喜滋滋地说：“那好，暂时不跟你断绝兄弟关系。”（凸-_-凸）

马修

◆来深圳6年多，经历了首个“回南天”后，又经历了身在南方的首个“倒春寒”，嗯，经历过了，好。

◆压力继续攀升，我得坚持住啊，坚持过去虽然不能海阔天空，但好歹不会被压垮。

◆读的书多了，经历的多了，反倒会去信一些原本根本不信的东西——是我岁数大了，还是人在面对现实无奈下寻找精神寄托？

◆最近喜欢上了民乐，尤其是琵琶和古筝，那种唯美的音乐真的能让人平和下来。

◆一次找民乐时看到了86版《西游记》中孙猴子被镇压后的《天宫舞曲》视频，舞蹈音乐都古色古香，完全重现了盛唐的典雅高贵华丽，看得我竟然有种“梦回唐朝”的感觉。如此没有一点商业污染的电视剧精品，现在真的只成了回忆了。

LIKY

◆据说从春节后到清明前这一段时间是旅游的淡季，而此时出去旅游可以花最少的钱看到最美的风景，两个朋友刚去了巴厘岛，每人只要3980元，不到4000快就可以出国玩一个星期，真是太让人羡慕了，可惜我们没时间……也没钱，所以只能羡慕。

◆人类是如何诞生的？达尔文说是由猿猴进化而来的，这是我们从小就从课本上学到的自然知识，不过最近在看一本书——《人是太空人的后代》，似乎也颇有道理，推荐大家看看。

◆麦兜已经9个月了，现在一点都不老实，喜欢推着凳子在地上到处走，每次出去他都要推着人家的婴儿车，跟他一般大的宝宝都老老实实坐在车里，根本不会走路；他完全不一样，老妈说他老是给人家推车，以后肯定是个做苦力的，笑。

◆老妈生日即将来临，祝老妈生日快乐，身体健康。

乌冬

◆周末去了一趟街机厅，终于玩到了街机版的《机动战士高达 高达对高达》，感觉很不错，就是打多了《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》后，再打回前作有点不习惯，对战结果自然惨不忍睹，但能玩到不卡的双人对战我就已经很满足了。另外不知道是不是好久没有打街机的缘故，打完回来后手和腰竟然酸了好久，看来自己真的是缺乏锻炼呀……（T_T）

◆《机动战士高达UC》果然是神片，看得我那叫一个激动啊，可OVA的进度太慢，下一集要等到秋天，如果按这个进度的话，播完恐怕要到2012年。看来这段时间足够我把小说版看上一遍了，至于蓝光购入计划嘛……

雷伊

■过年那阵阴湿天气留下的后遗症直到现在都没有消褪，原本白色的墙壁现在变得霉迹斑斑而且靠一般的手法很难清除干净，现在每次下班回到家都仿佛走近了寂静岭的世界一般，要是碰上阴冷的天气更是恐怖。上网找了一下除霉偏方，不知道是否管用，等截完稿有时间了试一下，不行就只能找工匠重新刷墙了，不过要是再碰上梅雨天气怎么办……

■还是天气的事情，2月底热得都换上了短袖，老妈也把棉袄什么的都洗了准备收起来，不过最近这气温又迅速跌到了10度以下，把人冷了个措手不及。这里也提醒各位读者们多注意保暖多喝水，虽然已经是阳春三月了，但该多穿衣服的时候还是应该多穿，要不冷的可是自己。

伊娃

■搬家真的是件非常非常痛苦的事，从一针一线的收拾到新家的打扫再到搬运，无一不让我头疼无比。可待一切都搞定后，新的环境又让我辗转反侧睡不安稳，夜里不知醒来多少次。最杯具的是月底我还得再搬一次……救命啊！

■元宵节去姐姐家拜年，还给小侄子包了利是，虽然发音不太标准，但他那句主动说出来的“谢谢”听得我瞠目结舌，一月未见居然学会说话了。之后的亲亲、抱抱的举动更是让我感动得无法描述，原来这都是跟《天线宝宝》里的小波学来的，小波跟伙伴们见面时都会用抱抱来打招呼，因此小家伙一见到客人就会张开双臂说“抱抱”，小手在搂着你的同时还会轻拍三下，不多不少。

米格

★有幸陪同TV GAME大赏抽奖来深圳旅游的3名幸运读者一起游玩了东部华侨城，一路上大家谈天说地，交流游戏心得，度过了非常难忘的一天！在这里也祝愿他们三人，能在未来的工作、学习、生活中开开心心，顺顺利利，有空再来深圳相聚！

■很不幸，在深圳东部华侨城不知道遭遇什么神虫叮咬，结果回来后就开始出现严重过敏症状，第三天自己的四肢都已经长满红色湿疹，而且越到晚上越是奇痒难忍，活活搞得自己5天几乎都没睡觉。这里也借医生的话提醒大家，春季天气潮湿，蚊虫较多，出门尽量多穿长裤，少沾污水，而且玩得时候也要注意休息，小心免疫力下降导致的各种急性过敏症哦。

盲先知



○俗话说春困秋乏，天气热起来之后果然是容易困。谁知热了一周之后气温突降，一天内从将近30度降到10度出头，这一冷下来立刻感觉清醒了不少。（=_=）

○最近经常接到各种保险、调查一类的电话，刚开始我还跟对方说一下“正在工作不方便”，对方也识趣地主动挂断。谁知这类电话越来越多，现在接起来听到是这样的就直接挂掉。真不知道自己的电话号码是从哪里泄漏出去的。

○最近经常听的是深紫乐队（Deep Purple）的一张精选集。其中一首《Fireball》在大学时就有朋友向我推荐过，不过当时听了没什么感觉，现在听来才觉得有味道。可能要经过时间的沉淀，很多东西才能显露出真正可贵之处吧。

阿鲁

●OSU技术持续攀升中，原本准备下血本买个手写板来操作，结果便宜的不好用，好用的又太贵，经过一番思想斗争后，最终还是放弃了买手写板的想法，我还是继续往鼠标触手的方向去发展吧……

●3月份掌机上的好游戏不少，16号的《战神3》也是在下必买的游戏，再加上一堆没补完的1月新番和即将到来的4月新番……看来我的黑眼圈又要加深了。

●深圳的天气实在是太诡异了，记得放假结束回深圳时，晚上个位数的温度冷得我到处借棉被，但仅仅两天后气温就达到了不开冷气无法入睡的地步。等我把冬天的衣服都收好了，寒流又来了……老天爷，你还我春天和秋天！

坛友 levelup.cn 互动专栏

这次的推荐贴是有关我们地球上的自然环境的，地球是我们的家，虽然美丽依旧，但是这份美丽需要呵护才能持久，而太多的污染和开采已经让地球不堪重负，太多的自然灾害已经让人类痛彻心扉。为了共同的家园，希望大家一起努力来保护和呵护，从一点一滴做起，因为你我都有这个责任。

栏目主持：伊娃

天空的景色

楼主：wxroc

http://bbs.levelup.cn/showtopic-941120.aspx

以下图片是最近一辑的《生活科学》（《LifeScience》）所刊登的有关天空景色和自然现象的15幅美丽和壮观的照片，引人入胜，值得一看。

幻日

这种自然现象是因为太阳光通过冰晶的折射所引起，冰晶必须良好地处于水平状态，观察太阳的人要想看到这个景象，他的视线也必须接近水平线。

美丽的云彩

光柱

2001年3月下午6:00，在弗吉尼亚州的哈泊斯费城内所观察到的光柱。

飞越彩虹

这是在美国俄克拉荷马州草地的天空中所映射的一条美丽彩虹。

太空天气

邻近安克雷奇（美国阿拉斯加州中南部港市）地区的北极光。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

个人原创机战MX完全中文真唱音乐版

http://bbs.levelup.cn/showtopic-930179.aspx

附音乐更换列表。

网上神人用psp玩魔兽世界视频

http://bbs.levelup.cn/showtopic-904804.aspx

是真是假看了便知。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



上辑热点回馈之——任天堂新主机

2月初的文化厅媒体艺术祭的演讲中，宫本茂明确表示任天堂公司的新主机已经在开发之中。无独有偶，历来是每部掌机一款正统作的《口袋妖怪》也公布了新作的消息，预计在2010年内发售，对应主机却是NDS……本辑，我们就围绕着这个从未公开图片、但说不定哪天就发售的主机，来展开讨论吧。

从各种小道消息来看，新主机还是很令人期待的。

coconut

新机子啊，机能提上去，功能上去，体形降下去，价格降下去；我比较关注会有哪些对应新主机而推出的游戏。

傲皇.金木

NDS2有可能结合了iphone的电容屏、重力感应、数字下载、高频CPU，当然还有震动、蓝牙、802.11n、WCDMA，不然怎么跟苹果和Sony斗？

luan104

现在NDS的热度如日中天，还有N多大作未发售，出新机是不是早了点，这也不像任天堂的风格。

天之声

今年刚刚购入了NDSi LL，但是对于NDS2的期待未减。不过个人感觉，NDS2的触摸，重力装置等（iPhone现有的功能）已经不是什么优势了，PSP2也一定会加入该些功能（现在满大街山寨机都有这功能）。看看它还可以有什么令人震撼的功能咯，最好可以充分利用摄像头，现在的摄像头太鸡肋啦！

桃打饼

画面进一步改进就行了，多媒体也搞得大众一点就更好。PS：有了《口袋》新作，我觉得新主机可有可无。

牙乌

老任的新主机还是很期待的，希望能加入原先所传说的体感系统。

电池镜

《口袋妖怪》一向不是新主机的首发游戏，我觉得老任就算出新机还是NDS的加强版。

桑尔

按老任的作风，新主机大概在下年的年末发售。不论是啥主机，只要是会出《口袋》的，都必买的！

无我の境地

要是每年都有新机型来的话，每年都要花大量的钱，版本太多了！不见得来一个买一个吧，停止吧，任天堂！

口袋高手2

《口袋妖怪》新作又是9月发售吧

666658

NDS现在惟一比不上GB的就是那质量，NDSi买了一年多，呵护有加，但还是小毛病不断。当年的砖头GB，怎么摔还是那么威武坚挺。

AD奥特曼

机能的进步必不可少；但，重要的是什么？有趣、轻松、吸引人的游戏。机器作为一个呈现游戏的平台，特别是一台掌机，我希望任天堂能完美表现出GB的厚实与强大的续航时间。

JIDE

现在电池没啥大突破，新机估计还有得等。

miku39

别出啊，没钱买！

20454908

下一年公布是比较靠谱了，新的《PM》应该会有派生作的。

alteisen

新的啊，只要不是之前用来忽悠（个人感觉）人的那个LL就行，虽然不指望像从GBA到NDS那样变化那么大，但至少要在现有基础上增加几项功能，并增强画面处理能力。

rjc0110

新主机啊，最快最快明年年底再说吧。

义yi

我准备买NDSi，如果又出，那我该怎么选啊。

月音十夜

这回怎么说也要进化画面了吧，不然怎么和索尼争？

反乱猎人

不知道会加入些什么新功能。

zero风の子

看来要准备一吨口水跟我妈讨主机了啊。

口袋~粉丝

肯定画质很好！

flydick.1

我也要新主机！

weezybaby

本辑热点话题

索尼的PlayStation智能手机

来自美国《华尔街日报》的报道称，索尼准备在今年年底发布一款“能够下载并运行PlayStation游戏”的新型智能手机，此外还包括能够运行初代PS游戏的便携设备用以对抗苹果新发布的iPad。《华尔街日报》透露，支持初代PS游戏的智能手机正在由索尼与索尼爱立信进行联合开发……这种消息并不是第一次了，如今来自iPhone和iPod游戏的威胁却日益升级，PlayStation手机或许是到了现身的时候？在这个iPad进一步淡化笔记本电脑、电子阅读器和PSP之间的差异的时候，我们再次来讨论——传说中的PlayStation智能手机的可能性以及围绕此话题的种种。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2010年3月16日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



本辑“掌机王自由谈”收录的第一篇作品是《DQ V》的点评，话说随着《勇者斗恶龙VI》的推出，“《DQ》系列”的“天空三部曲”也终于在NDS上全部登场，而且还都有了汉化版，还没玩过的玩家不妨试试来个“三部连播”，一气呵成地体验下。第二篇则是关于掌机游戏中的朋友们的文章——五个典型的人物，五种不同的类型的朋友。最后，也欢迎大家踊跃投稿。

杂谈《勇者斗恶龙V》

文 飞死超人

这篇杂谈是2009年动笔写的，写了两页后感觉有些笔钝，毕竟接触“《DQ》系列”不久。听说是三部曲，就放下笔准备玩完三部再写，后来又玩了4代，但一直没时间再动笔……一直搁到今年，《DQ VI》也复刻了，玩起来《DQ VI》才想起了未完的文章，这时候笔者对天空三部曲也有了一定的认识，于是就放心下笔写完整了……

1995年的夏天，日本漫画史上历经十年长盛不衰的巨著《七龙珠》走完了它辉煌的历程，迎来了最后的终结。在那个时期，身为《七龙珠》迷的我因为是全班第一个看完全套《七龙珠》的男生而感到沾沾自喜。然而没过多久，我那微不足道的自豪感随风散去后，渐渐感到一阵巨大的空虚感——我再也看不到鸟山明的新漫画了。



在那个没有网络、信息相对匮乏闭塞的年代，作为一个绝对小学生的我不辞辛劳地走遍大街小巷的各家漫画书店，试图寻找到漫画家鸟山明继《七龙珠》后的新作，也抱着一丝侥幸心理盼望意外的发现《七龙珠》的续作。可是最终结果是众里寻他千百度，蓦然回首……根本就没有。

《七龙珠》完结后，像我一样遗憾的《七龙珠》迷们怀着巨大的热情盼星星望月亮地期待鸟山明复出，创作新的连载漫画。那个时期，关于鸟山明的传闻满天飞，最常见的一种说法是他不再画任何漫画而是去搞教学了；而另一种说法深深吸引了我，据说他在为电子游戏画人设——我很好奇他在为什么游戏画人设，因为以前我从没意识到电子游戏里的人物也是需要画师去创作的。

后来在一本电玩杂志里看到了一则消息，鸟山明在为一款名为《勇者斗恶龙》的游戏画人设。勇者斗恶龙？怎么听都很幼稚很俗气，八成不是什么好游戏。一代漫画家居然会自甘堕落，为一款名不见经传的“三流游戏”画人设——年少的我曾经无知地这么想。

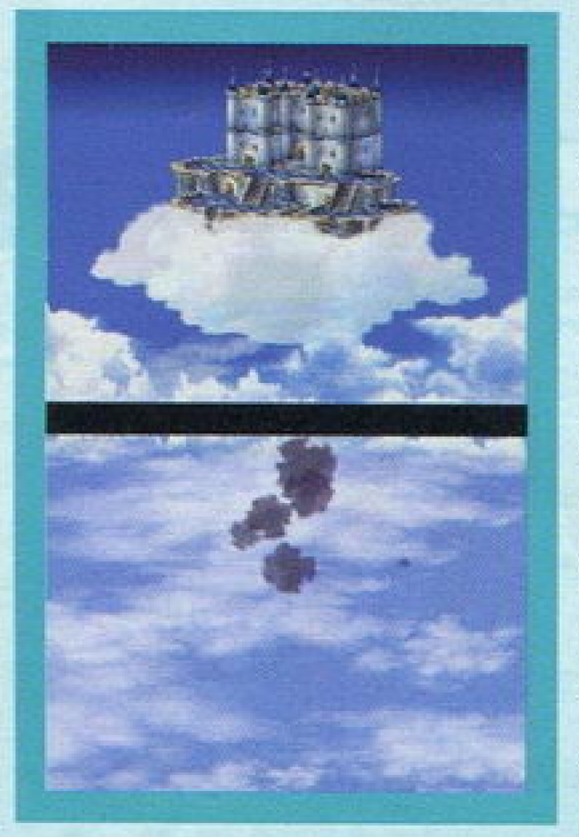
时间如白驹过隙，转眼间那个无知幼小的我进入了少年时代的后青春期。不再

狂热的我不再迷恋着《忍者神龟》、《魂斗罗》这样的启蒙游戏，我把兴趣转移到了更多次世代大作上。尤其是当“《最终幻想》系列”风靡全球后，RPG深深吸引了我，各种耳熟能详的RPG经典名作纷纷走进我的视线，走进我的生活。《女神侧身像》、《星之海洋》、《放浪冒险谭》……当然还有曾经被我不屑一顾的“《勇者斗恶龙》系列”、等一等，我惊奇地发现这款“三流游戏”竟然是——日本的国民级RPG！

生活到最后总会跟你开个巨大的玩笑，青蛙居然能变成王子，流浪汉竟然是冈多的国王，一款听起来普通得不能再普通的RPG最后亮出的竟然是国民级神作的底牌。然而即使这样，我对“《DQ》系列”也不感冒，少年时代的自己更喜欢《最终幻想》，我觉得利用水晶的力量拯救世界听起来比杀死一只恶龙酷多了……

时间飞船继续向前驶去，让我们回到今天。我已经不再是个小男孩，也不是整天幻想拯救世界的少年，而是一个新加入上班族的热血青年，更是一个80后的怪叔叔。大概是因为人成熟了思想就变了吧，我厌倦了《最终幻想》里那些风花雪月的华丽故事，更清楚地意识这个可笑的世界不需要同样可笑的我去拯救，我需要一份简单的生活，我疲惫的眼神乞求得到宁静。在这样一种难以名状的心态下，《勇者斗恶龙V 天空的新娘》汉化版这样一款童话味十足的复刻游戏吸引了我。我想回归到玩家的原点——重新作为一个小小的勇者，于是捧起了NDSL，进入了《DQ》的世界，开始了这个被我忽视了多年的经典游戏。

《DQV》如传说中的那样，与“《FF》系列”华丽的风格迥异，整个游戏从游戏性到鸟山明的人设都给人一种返朴归真的淡雅。游戏的剧情也毫不例外地保持了早期日式RPG的简洁明了，这款游戏讲述的故事让我难以忘怀，透过卡萨雷幼年时的冒险，让我看到时光散发出的薄雾后面隐隐闪现的自己儿时的时光。



幼年时的卡萨雷和小伙伴比安卡的初次冒险是前往雷奴鲁城消灭传闻中的幽灵，而这次冒险的动机却大大出乎我的意料，这两个小伙伴不是受了神的指示去除妖灭怪，也不是寻找传说中的宝藏，更不是受了水晶的引导去打倒魔王拯救世界，而是为了从一群淘气的坏孩子们手中救下一只备受欺凌的小猫咪（后来知道它其实是一只小杀人豹后，心里那叫一个囧啊）。这段剧情深深触动了我麻木已久的心灵，两个幼小的孩子只是单纯地为了拯救一只弱小的生命而甘愿在深夜偷偷潜入大人们谈之色变的恐怖古堡冒险，暂且不提他们十足的勇气是多么值得佩服，单单是孩子们宝贵纯洁的心灵，也会让每一个玩到此处的玩家感到羞愧。

少年时代轻狂的我们或许会出于青春期的叛逆，在课堂上当众顶撞老师；或许会为了追到心仪已久的女生不顾一切地和某个帮派的小混混们打一场群架；或许会在高三的夏天明目张胆地逃课跑去篮球场酣畅淋漓地打一下午篮球，每进一球都会在内心深处对该死的高考竖起高贵的中指……往事风轻云淡后，当我捧着NDSL看着两个弱小的孩子义无反顾地前往闹鬼的古堡后，我忽然发觉我们在少年时代所做的一切自以为是的“冒险活动”是多么的平常，多么的毫无意义。与两个孩子善意的救助引发的冒险相比，我们当年的所作所为更是为了掩饰自己的胆怯，满足自己的私欲，逃避自己的命运。如果我们果真勇敢的话，为什么不去多关心一下现实生活中在死亡边缘挣扎的弱小生命呢？

幼小的卡萨雷的第一次冒险以成功地救出小杀人豹而有惊无险地告终了，并没有激起太大的波澜，然而命运注定不会让这个男孩的人生太平凡。不久之后，我们的小英雄卡萨雷将要独自默默无闻地展开一段新的冒险。

寒冷的冬天已经延续了太长的时间，可温暖地春天却迟迟不肯到来，大人们除了偶尔抱怨天气太冷外，根本没有意识到周围的世界发生了什么变化，也不会去思考我们的大自然究竟怎么了。只有卡萨雷发现了前来人类世界求助的小妖精贝拉，随之前往妖精国帮助妖精王波文找回了春风之笛召唤来了

春天。为什么又是这个小男孩发现了问题，解决了危机？难道这一切仅仅是个巧合吗？笔者可不认为这只是巧合，大人们之所以没有意识到春天危机，恐怕是由于横流的物欲蒙蔽了心灵吧，作为成年人的我们往往只会过多地关心金钱与名利这些身外之物。做更大的官、赚花不完的钱、坐更豪华的车、买更漂亮的衣服……种种琐屑的物欲早已填满了人们空虚的心灵，以至于让我们无法意识到春天没有降临，而这才是我们这个世界的真正的危机。虽然整个事件值得讽刺，但幸好危机被一个小男孩解决了，春天还是令人欣慰地到来了。写下这段文字的这一刻，笔者也在反思，我们这些电子游戏玩家是不是应该更多地去关注一下窗外的大自然悄无声息地变化了，去看一看春天来了没有？

玩家们都知道，对于RPG来说，剧情是它的灵魂，好的RPG故事总是充满了戏剧性，比如说在《FFⅣ》中好友凯恩的“叛变”让我们难以接受，《FFⅦ》中英雄萨菲罗斯的堕落让我始料未及，而《女神侧身像》中亡灵们的“命运”让人唏嘘不已。原本以为玩过太多的RPG，经历了太多冒险，已经对游戏里各种故事模式熟悉得不能再熟悉了，不会再有想不到的事情了，但是在《DQⅤ》中青年时代的卡萨雷意外地走到了婚姻的三岔口上，这段剧情还是让笔者感到意外惊喜。

一直以来，日式RPG早已使笔者形成了一种特有的思维惯性，那就是英雄们都是不食人间烟火的，应该具有中国古代的治水英雄大禹一样三过家门而不入的气魄，他们的人生使命与存在价值永远是打败魔王拯救世界。除此之外的任何儿女情长都是英雄们不屑一顾的，如果说哪个尘缘未了大逆不道的英雄一意孤行地踏入爱情伊甸园，那么游戏制作人也将代表月亮——哦，不对，是代表玩家惩罚他。一代忧郁帅哥克劳德只能悲叹着爱莉丝逝去，而泰达这执迷不悟的小子最后更悲剧——这哥们硬是把自个整没了！所以当卡萨雷即将踏入婚姻殿堂地那一刻，《DQⅤ》彻底颠覆了很多思维僵化的一些固有的观念。这个时候，我才意识到，原来我们玩的不是游戏，而是人生。

说起这段让人惊喜的剧情，确实让不少玩家感到困惑，因为三个准新娘个个非常美丽，且各具特色，让主角——不，是让玩家很难做出抉择。一个是青梅竹马的发小，另一个是善解人意的千金，还有一个是以身相许的傲娇大小姐，相信在她们中选出一个新娘谋杀玩家的游戏时间不亚于一场小BOSS战。笔者和好友们在玩《DQⅤ》时最终不约而同的选择了性格独立的少女比安卡，或许正是那些患难与共的冒险经历让人对这位出身贫寒的少女不忍相离相弃吧。如果让笔者再玩一次《DQⅤ》，我依然会毫不犹豫地选择比安卡。你问我为什么？嗯，这个……那样……怎么说呢？因为她可以为勇者生下“超级赛亚人”。

《DQⅤ》后期的剧情依旧回归到勇者打败魔王拯救了世界的传统套路上，可这已经不那么重要了。游戏世界中，卡萨雷与玩家们遥相辉映的成长历程给笔者带来了心灵的洗礼，不管世间万物如何变迁，人们心中那些美好的情怀永远散发着让人赏心悦目的光芒！



掌机游戏世界中形形色色的朋友们

文 李杰

朋友分很多种，有在你危难时候对你不离不弃给你雪中送炭的真朋友，也有经常会找你借钱麻烦你帮忙的损友，当然还有表面上亲密无间暗地里却在背后琢磨算计你的坏朋友等等。放眼看去，不仅在现实生活中如此，即便是在虚幻的游戏世界里，在主角的周围同样有着各式各样形形色色的朋友，他们中的许多人虽然在游戏中出现的时间非常少、所占比例非常小，有些人虽然长期身居配角一职长期被主角身上所散发出来的强烈光芒所掩盖，但这并不会影响他们在我们的心目中留下深刻的印象。下面就来说说，笔者在掌机游戏中曾经出遇见过的许许多多熟悉的朋友们。

最想要的朋友——扎克斯

登场游戏：《危机之源 最终幻想Ⅶ》

说起来，每个人小时候肯定幻想过最想和什么人成为朋友吧。比如说当我读书的时候我就经常幻想能和JOLIN这样的美女成为朋友（人之常情嘛）。后来长大了才明白，其实最想要的朋友，既不是漂亮的美女，也不是英俊的帅哥，而是能在自己最危难的时候对自己不离不弃一直守护着的人。而在虚幻的游戏世界中，还真有一个，此人正是《危机之源 最终幻想Ⅶ》中的扎克斯。扎克斯用他的行动向我们展示了当自己的朋友遭遇危险的时候，作为一个朋友自己应该做些什么。在游戏的最后，扎克斯将昏迷的克劳德妥善的安置在岩石后面的安全区域后，独自一个人面对数以千计的神罗士兵，并最终在神罗士兵枪林弹雨的猛烈攻击中痛苦地吐血倒地，以自己的一躯之体抵挡了千万炮火并最终保护了自己昏迷的朋友克劳德。当最后克劳德缓缓地睁开眼睛看到因为保护自己而倒在血泊中的扎克斯，扎克斯却因为保护了自己最重要的朋友而微笑着闭上眼睛。满天白色的羽毛从天上缓缓飘落，犹如天籁般的片尾曲《WHY》慢慢响起的时候，我的鼻子猛然一酸，眼眶处涌现出了许久不曾流下的感动的泪水。像扎克斯这样能为朋友牺牲自己的人，敢问谁不想多交上几个呢。所以，小弟以为最想要的朋友，绝对要像扎克斯那样的。



最不想要的朋友——矢张政志

登场游戏：《逆转裁判》系列

既然上面讲了最想要的朋友，那就一定也会有最让人不想要的朋友。如果真的可以选择和一个人绝交的话，那么一定要和下面这位绝交，此人正是“《逆转裁判》系列”中最具传奇代表性的成步堂龙一的死党矢张。“《逆转裁判》系列”的玩家一定熟悉这位成步堂幼年时期的好友兼死党吧：经常转职、动不动就会激动的大吼“让我死给你看”、完全没有女人缘但却异常花心、并时常卷入离奇命案、被人戏称为麻烦的制造者、经常被人在背后说“这件坏事的背后果然是矢张”……

此人从外表上看就长得很猥琐，给人轻浮的感觉，与一身正气正义凛然的成步堂形成鲜



明的对比，这也决定了他在系列中的“痴汉”定位。不仅如此，这人完全没有女人缘却十分“好色”，见一个爱一个，是典型的花心大萝卜。虽然人还不坏，但运气实在糟糕透顶，所到之处离奇杀人案件不停上演，催命指数直逼动漫界两大死神柯南和金田一。纵观在成步堂大为活跃的《逆转》三部曲中，矢张每次都会因为泡妞而被卷入离奇案件。每次要不是成步堂在关键时刻出手将其救下，估计他就算有9条命都不够用。而从别人对他的评价“这件坏事的背后果然是矢张”来看，有这样一个朋友兼死党绝对是人生之大不幸。由此我不禁在感叹，成步堂命运之曲折的同时也生出许多遐想，《逆转裁判4》中成步堂金盆洗手就是因为受不了他的缘故吧。（Capcom：巧合，纯属巧合！）

最容易让人疏忽的朋友——玩偶毛利亚

登场游戏：《勇者斗恶龙Ⅸ》

说起来几乎每个人小时候一定会有几件比较喜欢和贴心的玩具吧，虽然你并没有把它们当成是你亲密的朋友看待，不过也许在它们的心目中你就是它们惟一的朋友。比如在2009年横扫日本各大游戏销量排行榜的《勇者斗恶龙Ⅸ》中，布偶毛利亚和主人玛奇娜在女神的果实的神奇魔力作用下所展现出的另类的友情着实另人感受深刻。话说这一日我们伟大的主角天使为了寻找散落在人间的女神的果实而来到一座名叫萨玛隆的港口城市，并在这里偶遇了一段离奇的故事。萨玛隆的大户人家的千金小姐玛奇娜，由于自幼体弱多病，所以并没有什么真正的朋友。惟一能陪伴她的就是一个名叫毛利亚的娃娃布偶。在十几岁那年，自知自己生命已所剩无已的玛奇娜从仆人处得到了一个闪着金色光芒的果实，出于对陪伴了自己十几年的朋友的感激之情，玛奇娜将果实喂给了布偶毛利亚。之后她们之间强烈的友情羁绊产生了奇迹，毛利亚有了生命并变成了玛奇娜的样子。为了感激毛利亚这么多年对自己的陪伴，玛奇娜对毛利亚说希望她变成自己替自己继续好好活下去。而毛利亚为了感激玛奇娜，则发誓要完成玛奇娜生前的心愿，结交许多朋友，却错误地通过黄金果实的力量召唤出了邪恶的大蜘蛛BOSS并想与之成为朋友，遭拒后被蜘蛛打倒。最终在主角打倒BOSS拯救出它后，毛利亚才领悟到“朋友并不是越多就一定越好，真心的朋友几个足矣，不真心的朋友再多也没用”的道理。并最终变回了玩偶倒在自己昔日的好友玛奇娜的墓碑前，陪伴着玛奇娜一起度过了作为一个玩具属于它的人生。身为玩具人偶的毛利亚虽然不懂朋友的意义，但是在她身上表现出的对于友情和朋友玛奇娜的忠诚，足以令人由衷地感到钦佩。写到这我也要不禁摸摸陪伴了我5年多老NDS和4年多白色PSP-1000，并对它们说一声：我亲爱的朋友们，你们辛苦了！



最让人恨不起来的朋友——娜米妮

登场游戏：《王国之心 记忆之链》

一般来说，如果有一个根本你不认识的人盗取了你的记忆，在你的心中植入了虚假的记忆，并由此变成了你最重要的人，企图利用你们之间的关系来控制你达到令你对他言听计从的目的，当你知道这一切的事情真



相后，想必一定会对这个卑鄙阴险使用龌龊计谋的小人感到异常愤怒和憎恨吧。然而在GBA游戏《王国之心 记忆之链》中，当我们将游戏进行到最后，拥有操纵记忆能力的娜米妮对索拉道出真相：自己并不是索拉真正的朋友和最重要的人，只不过是受到组织成员拉克西恩和马尔夏以不听话就关闭心灵

之城的威胁，所以被逼替换并操纵了索拉的记忆，以此来达到他们控制键刃勇者来夺取组织的道具……索拉却并没有生气和愤怒，相反只是平静地微笑着原谅了她并和她成为了朋友。这是为什么？原因当然是因为娜米妮是个彻头彻底的小美人儿。而且这么漂亮可爱柔弱的妹妹还说出自己因为孤独，才忍不住替换了索拉的记忆，成为他的朋友。试想谁还能生得了气？高兴还来不及吧。于是乎，在嫉妒我们的正太索拉好运的同时，笔者也不禁发出呼吁：哪位美女也来替换下哥的记忆吧……

最让人咬牙切齿的朋友——阿尔加斯

登场游戏：《最终幻想战略版 狮子战争》

既然上面提到了最让人恨不起来的朋友，那么想必就一定有最让人恨到咬牙切齿的坏朋友。有时候朋友可以不仅只是朋友，在特殊的条件下最好的朋友也可以成为最可怕的敌人。比如在日本漫画界的奇葩浦泽直树和他的经典科学冒险漫画代表作《20世纪少年》中，就给我们展示出了朋友不为人知的另一面，在《20世纪少年》中的朋友不再是平常意义上的朋友，而是一个以毁灭世界追杀小时候的好友为乐趣的变态杀人魔。同《20世纪少年》中的朋友一样，并不是所有围绕在游戏中主角身边的朋友都是好鸟，在这些表面上道貌岸然的带着虚伪面具的朋友们的背后隐藏着的往往是一个个拥有狼子野心的一张张不为人知的阴险嘴脸。此类朋友在游戏中并不少见，比如说在《恶魔城 被剥夺的刻印》中以帮其消灭德拉库拉拯救世界为由欺骗主角帮其获得力量的黑暗魔导师巴隆，（这老头我第一眼看见就知道不是什么好鸟，结果果然很不幸地被我猜中。）以及GBA游戏《逆转裁判》中最令人发指的红颜祸水——成步堂昔日的女友美柳千奈美，还有《魔法世界MAR 敲开天国的大门》里在中途以同伴形式加入队伍的最终BOSS幻影等等……

然尔在这些人中如果要选择一个最令人憎恨最忘恩负义最见利忘义最现实最冷酷最绝情最无义最……的反面形象第一人，绝对要属《最终幻想战略版 狮子战争》中的阿尔加斯。被拉姆萨和迪利塔在战场上救下来的阿尔加斯，不仅没有在日后的生活中对拉姆萨和迪利塔知恩图报，反而为了自身的利益和拉姆萨的哥哥——那个残酷地毒杀了自己亲生父亲巴尔巴尼斯谋取地位的戴斯达格卿勾结，在风车崖一箭射害了救命恩人迪利塔惟一的亲妹妹蒂塔，导致迪利塔精神崩溃由此走上了和《SEED DESTINY》中的飞鸟一样与旧世界为敌的道路。不仅如此，在被拉姆萨在风车崖一刀砍死后，阿尔加斯更是阴魂不散地以出卖自己的灵魂为代价获得重生，多次出现在拉姆萨面前，企图阻止拉姆萨前行。看到阿尔加斯一次次地原地满状态复活，并大言不惭地讲出诸如种种“哥这么做是为了实现天下一统、创造没有身分差别绝对平等的和谐新世界所必要的，哥是被神选中的”等等此类的话语之时，笔者真是虎躯一震，当真不知说啥好，想起那么一句话：“朋友有好坏，交友需谨慎。”如果交了扎克斯、成步堂之类的朋友，那绝对是你三生有幸；如果是不慎交了阿尔加斯这样的朋友，那绝对是你倒了八辈子的霉。话说我打《狮子战争》那会看到他的那种恨……几乎把小P都砸了。



纵观各大游戏，在里面出现过的朋友角色并不仅仅只有以上这几位，比如马里奥和库巴，表面上是水火不容的敌人，可是当碧奇遇险时就会成为朋友一起战斗的临时朋友等等，真是说不尽道不完。不过碍于时间有限以及弟的才华疏浅，所以此番就只写上这5位比较有代表性的朋友。在这个世界上，朋友是必需的，俗话说的好，孤掌难鸣，只有一个手掌的话，又怎么能拍出响亮的鼓掌声呢。在人的一生中，只有有了朋友的扶持，才能更好更充实地生活下去。最后小弟在此祝大家在新的一年里能多交真朋友好朋友，少交损友烂友。也祝大家在新的一年里万事如意，合家幸福，朋友多多！

玩家点评

NDS 少年Sunday &少年Magazine 白色漫画

◆厂商：Konami类型：RPG

评论人：乔乔

评分 7.5

本作是一款原创的RPG，由于是两大人气动漫杂志和Konami合力制作的，素质自然是没的说。游戏的全触摸操作玩起来很流畅，而作为一款RPG，收集要素也很丰富，350多人想要收齐可不是一件小事，加上有两名主人公，每一个能收到的人物也不同（主线剧情除外），所以想要收集齐全部人物的话就开两个存档吧。本作人物的表情很丰富，特别是当主人公叫出那些角色的名字时，角色的表情和语句都很搞笑。当然，不好的地方也很多，比如说作为一款RPG，角色升级后体力和精神力不会回满也就算了（大部分的RPG都是升级后HP、MP会自动回满的），问题是升级非常困难，前期打一场杂兵也就几十的经验，后期升个级都要上千的经验，而杂兵打完才100多点经验，所以主要是打BOSS。而且金钱也不够用，打一场战斗也才一点点钱，可药钱就是一笔不菲的开销，而且没有全回复卖。本作的敌人都是一样的，五种不同的类型，每种类型都长得差不多，很容易造成审美疲劳。



战斗部分做得不错，可圈可点的地方很多，由“漫画书”里召唤出各种漫画角色来战斗，战斗类辅助类应有尽有，当气力达到一定数值后还可以释放出威力更加强劲的×2或×3的攻击，多数是攻击和辅助类一起的，而且还可以通过“友情槽”来增加威力。“友情槽”这个系统有些特殊，值得多加利用。虽然有这样那样的不足之处，本作的素质还是不错的，推荐给有耐心且喜欢漫画的玩家。

PSP 火影忍者 疾风传 终极觉醒3

◆厂商：NBGI◆类型：FTG

评论人：马赛克

评分 6.5

作为动漫改编作品系列少有的精品，本系列在家用机上的表现十分不错，而出在PSP上的最新作也在广大FANS的热烈期待下发售了。究竟它的素质如何，下面就由我来简单点评一下。

一进游戏时没有看到熟悉的开场动画已经让人心里凉了3分，而游戏的表现也实在让人难以恭维。和家用机上的前几作一样，本作有故事模式和自由对战两种模式，而本作的故事模式较以前来讲大幅缩水，不光是过场CG改为动态图片，推进剧情的方式也由以往的3D动作改为“走格子”，且每一关的内容也十分枯燥乏味且重复，有时毫无互动性的“对话”竟算作为一关，让人感到十分无语。游戏的剧情还是紧跟动画，讲述从鸣人回到木叶村到佐助找鼬复仇之间的故事，还新增加了一段剧情，不过有限的表现效果使其变得十分无聊。令人颇感意外的是，之前大幅宣传的自来也、佩恩等人竟没有加入到故事模式的剧情中，只是作为某些特殊关卡挑战成功的奖励罢了。在基本的对战系统方面，本作好歹做出了一点创新，支持4人同时对战，可为此付出的代价却是奥义特写画面严重缩水，4人同时战斗的话还会发生明显的拖慢现象。而且本作的可选人物大大减少，忍术也被缩减到每人只有两三个专用忍术，这实在是有点对不起CC2小组打造的金字招牌。



虽然说有这样那样的缺点，不过本作毕竟保留了系列基本的战斗框架，手感与平衡度有一定的保障，且画面借助卡通渲染也是一如既往地清新亮丽，音乐继承了以往的风格，朴素又不失韵味。总的来说，虽然给本作冠以“3”的名衔有点不合适，但麻雀虽小，五脏俱全，本作还是可以算作是PSP上不错的乱斗类作品。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

创造二次元角色·萌少女CG绘法

全彩192页+CD-ROM

你是否羡慕那些能创作出萌力四射的美少女的画手们？你是否曾为自己乏善可陈的画功而深深苦恼过？你是否认为自己并没有相应的实力？错！其实只是你没有掌握正确的绘法！《创造二次元角色·萌少女CG绘法》独家揭露日本最受宅人推崇的CG职人的独门作画技巧，将高手级别的绘画方法化难为简，呈现在你的面前，多种绘画技巧面面俱到，帮你迅速打通彩绘捷径，助喜爱动漫创作的你早日步上高手绘途！数据光碟中还将收录专业作画软件，一步到位开始萌少女的创作吧！



3月20日 全国上市

iPhone专辑 Vol.4

全彩200页+DVD-ROM

本辑特别内容：

跨入崭新的数码时代——iPad横空出世
从零开始学破解——iPhone、iPod touch越狱破解全攻略
让iPhone拥有超大屏幕——电视输出功能详解
《街头霸王IV》、《植物大战僵尸》等数款大作攻略
精选100款游戏至尊年鉴

时尚人士的触控新生活



手机应用宝典
至尊游戏年鉴
游戏大作攻略
实用软件指南
影音转换大全

3月22日 全国上市

《PSP·e族》3B Vol.47

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

专题e评
“《秋之回忆》系列”主线作品回顾

攻略e族
大众网球 携带版
但丁神曲

中文e推
Bleach 灵魂嘉年华2
龙虎斗 携带版
超级机器人大战MX 携带版

PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿！本活动由PEGA、中天电子联合赞助

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！



已上市

高达模型年鉴2010

高达模型年度大阅兵，爱好者不容错过的收藏佳品
模型总数超过200款，各款式之实物点评为您逐一送上

去年是高达模型丰收的一年，有着《机动战士高达OO》第二季动画的热潮，高达模型各系列款式迅速涌向市面，为玩家带来丰富的选择。在琳琅满目的款式当中是否会有花多眼乱的感觉呢？本次的《高达模型年鉴2010》将收录去年所发售的所有高达模型以及相关衍生模型款式的实物评测与欣赏，成为您在选购模型时的最佳指导。此外，不仅是高达模型，本辑还将收录包括寿屋等其他模型厂商的产品评测与欣赏，力求让本专辑成为所有类型的模型玩家都适用的精品收藏。



已上市，各地报刊亭有售



这次的《OG传说》里的欢乐成分比初代还多，各种穿越KUSO对白让人笑到喷饭。尤其是战斗前后的两人对白更是有趣，随意摘录几段。1.恶搞《偶像大师》：小牟："老身是森罗的'Idol Master'小牟！"沙夜："我是逢魔的'Idol Project'沙夜哟。"2.《青蛙军曹》的声优穿越：小牟："锡华，来点特别的吧。"锡华："可以哦。这就是'狂喜乱舞'？"3.这个估计大家都知道是啥了：小牟："老身的手正赤红地燃烧！"阿雷迪："为了胜利，轰击！霸之破坏！"

栏目主持：盲先知

NDS 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

日版 无限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大战サーガ



二周目要素

在二周目中，玩家可以挑战霸龙之塔中的隐藏迷宫，这里的敌人非常强力，而成功挑战后可以获得游戏中的各种最强装备。另外在二周末里，很多商店有了很多新道具出售，尤其是点心店"ファッティヘンゼル"中可以买到一些能附加精神的消费型道具，对挑战霸龙之塔有不小的帮助，下面就列出可以买到的精神点心，这些道具不消耗COM值，其名称就是对应的精神名称。

名称	价格
加速せんべい	10000
电瞬チョコ	15000
孤高マシュマロ	20000
热血ようかん	25000
魂プリン	40000
必中もなか	15000

击败哈肯！

在序章中，阿克塞尔对哈肯的战斗会在3回合后强制结束。不过在2周目之后我们有了强力道具支持，加上事先蓄满F.G，就能在3回合内击败他。这样的话可以获得阿克塞尔的专用饰品"真红のスカーフ"。



NDS 索尼克经典合集

美版 Sonic Classic Collection



选关密码

在游戏的标题画面，依次按↑、↓、←、→，如果输入正确的话会听到金环的声音，这时按住Y键后按START，玩家就可以自由选关了。

Debug模式

在游戏包含的初代中，按↑、A、↓、A、←、A、→、A后会听到音效，之后按住A键不放，过一段时间就能进入Debug模式。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 金手指

日版 无限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ

GameID：C6FJ d68fb77c

金钱最高
021ACF68 0098967F

最大连击记录最高
121ACF78 000003e7

最大伤害记录最高
021ACF74 0098967f

战斗中HP和SP不减
c0000000 00000001
d9000000 0230beee
d7000000 0230beea
d2000000 00000000
c0000000 00000001
d9000000 0230c26e
d7000000 0230c26a
d2000000 00000000
c0000000 00000001
d9000000 0230c5ee
d7000000 0230c5ea
d2000000 00000000
c0000000 00000001
d9000000 0230c96e
d7000000 0230c96a
d2000000 00000000

毒舌、狙击、斗气成功率100%
52073604 EBFE23A9
02073604 E3A00000
D0000000 00000000

支援角色全部出现
5209F344 EBFE0AA5
0209F344 E3A00001
D0000000 00000000

精神全部出现
52085068 BA000013
02085068 E1A00000
D0000000 00000000
52098018 BA000007
02098018 E1A00000
D0000000 00000000

技能全部出现
520993CC 3A000007
020993CC E1A00000
0209944C E1A00000
02099458 E1A00000
020994BC E1A00000
020994C8 E1A00000
D0000000 00000000
52065A8C 3A00000F
02065A8C E1A00000
02065A80 E1A00000
D0000000 00000000
5208E82C BA000006
0208E82C E1A00000
0208E944 E3A01001
0208E954 E1A00000
D0000000 00000000

敌方BLOCK槽为空
5207631C E5D40033
0207631C E3A00000
D0000000 00000000

不遇敌
0208B894 EA00002D
94000130 FEFF0000
0208B894 EA00000B
D0000000 00000000



NDS 不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐 金手指

日版 不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と悪魔のヘソ

GameID：B4FJ efb63845

金钱最高
02100C5C 000F423F

HP不减
DA000000 02100C38
D7000000 02100C34
D2000000 00000000

满腹度不减
DA000000 02100C50
D7000000 02100C4C
D2000000 00000000

力量不减
DA000000 02100C44
D7000000 02100C40
D2000000 00000000

技能不减
C0000000 00000007
22100C8E 00000000
DC000000 00000003
D2000000 00000000

经验值全满
02100C60 0098967F



NDS 四狂神战记 金手指

日版 エストポリス

GameID：BSDJ c861778e

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
02157E40 000F423F
D2000000 00000000

按SELECT+AL获得所有武器
94000130 FFFA0000
D5000000 00006305
C0000000 00000063
D7000000 0225EB6C
DC000000 00000000
D4000000 00000001
D2000000 00000000
94000130 FFF90000
D5000000 00006365
C0000000 0000003A
D7000000 0225ED30
DC000000 00000000
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT+L获得所有道具
94000130 FDFB0000
D5000000 000063C8
C0000000 0000000C
D7000000 0225EE28
DC000000 00000000
D4000000 00000001
D2000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

3月中下旬NDS平台的热门游戏较少，相比之下，PSP平台的游戏阵容就要强大许多。除了大家已经玩到的《真・三国无双 联合突袭2》、《绝对英雄改造计划》外，《高达 突击幸存者》这个全新的“《高达》系列”也值得广大“萝卜控”关注。而月底根据《天才麻将少女Saki》改编的首款游戏作品的推出想必也能引起大量宅们的欢呼，最近《掌机王SP》上针对日本麻将做了比较详细的介绍，对麻将少女们有爱但又不太熟悉规则的赶紧补补课吧。

发售表阅读说明

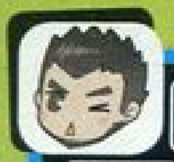
■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年3月					
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	AVG	5040日元
18日	战国时代 Vol.1 主君传	战国时代 Vol.1 主君传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.2 军师传	战国时代 Vol.1 军师传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.3 猛将传	战国时代 Vol.1 猛将传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	SLG	5250日元
18日	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
18日	可爱小狗DS3	かわいい仔犬DS3	MTO	SLG	5040日元
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	SLG	5040日元
25日	摔角检定DS	プロレス检定DS	Plenty	ETC	3990日元
2010年4月					
1日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	RPG	6279日元
1日	HUDSON×GReeeeN Live？DeeeeS？	HUDSON×GReeeeN ライブ？DeeeeS？	Hudson	MUG	5229日元
1日	nicola监修 模特时尚选秀	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	SLG	5040日元
1日	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
8日	从零开始简单学中文	ゼロからカンタン中国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	从零开始简单学韩语	ゼロからカンタン韩国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	玛丽&嘉丽一起学科学	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	Dorasu	ETC	4410日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 男生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おとこのこ	Star Fish・SD	ETC	3990日元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 女生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おんなのこ	Star Fish・SD	ETC	3990日元
28日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG	5980日元
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN！DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭！	Takara Tomy	RPG	5040日元
2010年5月					
3日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
3日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
20日	大家来读书DS 原来如此！快乐生活小技巧	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	ETC	3990日元
27日	国夫君超热血！足球联盟+世界杯篇	くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ编	Arc System Works	SPG	4179日元
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	5500日元
2010年春					
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 忍术全开！查克拉冲击	NARUTO-ナルト-疾风传 忍术全开！チャクラッシュ	Takara Tomy	ACT	5040日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
2010年夏					
未定	雷电十一人3 向世界挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定



真·三国无双 联合突袭2



3.11 ■Koei ■ACT ■5040日元

真三國無双 MULTI RAID 2

崇尚联机乐趣的《联合突袭》很快迎来了系列的第二作，相比前作照搬自《355》的角色，本作加入了更多新武将，比如蔡文姬、项羽等等，而5代中缺席的大乔、姜维、孟获等武将也纷纷回到了战线，可选用角色方面更加丰富。而这仅仅是一个方面，本作中的新敌人“魔兽”也比前作的巨大兵器更加生猛，体型庞大、行动迅速的BOSS令玩家的联机作战变得更加紧张刺激。

高达 突击幸存者





3.18 ■NBGI ■ACT ■6279日元



本作是由“《高达 战争》系列”的制作小组为我们带来的全新高达题材动作游戏，作为新的系列，这次游戏有了显著进化，小队由原来的2机变成了3机，地图也从整合地图变成了复数地图，玩家可以和队友展开宏大的联合作战。收录作品方面，除了UC系列外，这次来自《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》的机体和角色都会悉数登场，喜欢新时代作品的高达FANS不可错过。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年3月					
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	6279日元
25日	普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战	プリニー2 特攻游戏！暁のパンツ大作战ッス	日本一Software	ACT	5229日元
25日	天才麻将少女Saki 携带版	咲—Saki— Portable	Alchemist	TAB	6279日元
25日	五月恋爱物语	My Merry May with be	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	天降之物 脸红心跳的暑假	そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション	角川书店	AVG	6090日元
25日	突发误差 夜行侦探 原点	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	角川书店	AVG	6090日元
2010年4月					
1日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
1日	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	5980日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	5229日元
8日	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人	Gust	RPG	5040日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A·RPG	5040日元
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	RPG	6279日元
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	RPG	6279日元
22日	魔界战记 无限轮回	ディスガイア インフィニット	日本一Software	AVG	3990日元
27日	2010 FIFA 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russell	AVG	6279日元
28日	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女	绝对迷宫グリム 七つの键と乐园の乙女	Karin Entertainment	AVG	6090日元
29日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT	39.99欧元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探偵学园 スチールウッド	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	角川书店	AVG	售价未定
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG	6279日元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
未定	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	AVG	6090日元
2010年春					
未定	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	售价未定
未定	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	售价未定
未定	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	SPG	售价未定
发售日未定					
未定	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	售价未定
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level–5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level–5	RPG	售价未定
未定	伊苏 VS 空之轨迹（暂名）	イース VS 空の轨迹（暂名）	Falcom	FTG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	FTG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元



游戏展望台 7款热门新作最新官方影像



诡计×逻辑
洛克人ZERO合集
幽灵诡计
高达 突击幸存者
牧场物语 双子村
大家的水族馆
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

新作特搜队 最新发售游戏影像直击



苍翼默示录 携带版
装甲核心 最后的佣兵 携带版
但丁神曲
大众网球 携带版
喧哗番长4 一年战争
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐
四狂神战记
KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼
爱丽丝漫游仙境
立体隐绘

随盘附送 实用资源倾情附送

4款PSP ISO
不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版
装甲核心 最后的佣兵 携带版
苍翼默示录 携带版
100万吨大卸八块
3款NDS ROM
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说
口袋妖怪突击队 光之轨迹
KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼

全部书中所介绍的实用软件，美图秀电子版以及精选PSP主题、《勇者30》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

太鼓之达人
秋之回忆
植物大战僵尸

热血最强

《流行音乐 携带版》达人演示



新动一刻

机动战士高达UC 独角兽
无头骑士异闻录

《口袋光环DVD》VOL.130 有奖问答题目

在新作特搜队栏目中《立体隐绘》的演示中，演示者最后找到的字母是什么？

答案A：E　答案B：A　答案C：R

本辑活动奖品



PEGA 双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年4月7日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第132辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 1名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦



BTP-6389 1名 北通动力堡垒



PEGA PSP 1名 九合一套装

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名

BTP-5325 1名 北通中国风保护胶套

BTP-5355 1名 北通中国风晶透水晶盒

BTP-5540 1名 北通中国风晶透水晶盒

BTP-5540 1名 北通中国风炫彩水晶盒

PEGA PSP 1名 手柄支架

《掌机王SP》第128辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



三明市	陈豪
合肥市	胡成
上海市	钱伟
无锡市	孙若钧
深圳市	王梓铭
北京市	智圣达

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



上海市	曹晓春
广州市	连章凯
锦州市	杜浩闻
天津市	高翔
湖州市	张伟

三等奖 6名 掌机周边



重庆市	曹嘉兮
南京市	郭俊逸
广州市	陆惠文
克拉玛依市	潘文轩
郁南县	王潮伟
成都市	张艾良

《掌机王SP》第128辑 DVD问答—中奖名单

答案：B

哈尔滨市	陈佳锋
北京市	郭珊
深圳市	刘家良



盟区战卡豪华天线版 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

最动漫升级改版大16开全彩32页

双D9 16G光盘收录所有动漫资源！



伴你走过3年快乐时光的《最动漫》自Tot.36起，碟与书全面升级、改版为《最动漫资源志》，为真正喜爱动画的你解决以上所有问题！

最动漫资源志Tot.36 DVD-ROM资源目录

主打剧场版
- 天元突破 螺岩篇
- 夏日大作战

热番追踪
- 空之音1~8
- 笨蛋、测试、召唤兽1~8
- 吸血鬼同盟1~7
- 无头骑士异闻录1~8

C77资源特辑
- 高清全彩同人志30本
- 精选同人音乐专辑15张

白色情人节专题
- 精选角色告白台词铃声

推荐OVA
- 光环 传奇
- 刀语1~2
- 灼眼的夏娜S2
- 机动战士高达UC1
- 圣斗士星矢 冥王神话9~10
- 黑之契约者外传1
- 化物语 14TV未放送篇
- 宫本武藏 双剑驰骋之梦

最经典
- 回忆三部曲

炫彩舞台
- 茅原实里LIVE 2009 SUMMER CAMP
- 凉宫春日的弦奏

动漫华彩宝音盒
- 最新动漫音乐大礼包·改版馈赠
- 恋声领域

双D9 16G光盘+大16开全彩32页+精美赠品

超值价15元，期待你惊喜的表情！

口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析

《心金·灵银》全部口袋妖怪官方图鉴
全性别图鉴、全形态图鉴、全闪光图鉴
各种详尽完备的口袋妖怪资料
升级技能、遗传技能、定点教学技能
精彩的对战分析
实用的配招讲解

16开大本，
40万字的详尽资料与分析，
做足272页

口袋妖怪游戏动画音乐精选



3月25日全国上市！

LUCKY 7·水树奈奈完全档案

LUCKY 7
水树奈奈

献给所有77粉丝的超级大礼包！

她是声线甜美可爱的声优，也是集实力与活力于一身的歌手，出道至今十余年，她一次次创造着声优界的奇迹，将最完美的一面深深刻入动漫迷们的心中。她就是水树奈奈，ACG界当之无愧的巨星！

在这位靠着实力一点点打拼出现在地位的女孩面前，一切的赞美文字都显得何等苍白无力，让我们抛弃掉那些乏味的点评与分析，用耳朵去感受她的音乐，用心去品味她的付出，才是对奈奈最大的回报！

3月21日全国上市

D9数据碟×3+大16开高品质写真集
22张单曲+8张专辑+全部演唱会
+PV影像+小彩蛋=24G总容量！

ISBN 978-7-89476-337-2



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-337-2

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）